CALL OF DUTY: VANGUARD
Erste Details zur Kampagne des neuen WW2-Shooters

PSYCHONAUTS 2
Endlich da: Wir testen die Fortsetzung des Kultabenteuers!



PREY
In diesem atmosphärischen Shooter-Genremix von den Machern von Dishonored erforscht ihr eine von Aliens infiltrierte Raumstation – in bester Tradition von Bioshock und System Shock!

FAR CRY 6
Ausführlich gespielt: Wir haben den sechsten Teil von Ubisofts Shooter-Reihe ausprobiert und erste handfeste Eindrücke zu Gameplay und Story!

HUMANKIND
Großer XXL-Test: Wie gut schlägt sich der Civilization-Konkurrent von Amplitude?

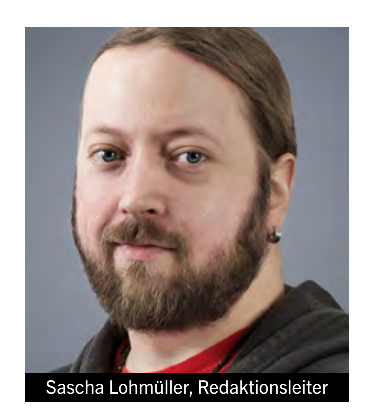
USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 350
10/21 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 10

30 Jahre PCG stehen an – **wir glühen mit der 350 mal vor!**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Ein kleines Jubiläum steht an: 350 Ausgaben PC Games! Für uns stand nun die Frage im Raum: Feiern wir das groß? Feiern wir das klein? Oder feiern wir das gar nicht, weil ein „Nuller"-Jubiläum ist es ja auch nur so halb. Da bereits die Planungen für den weitaus größeren Anlass im nächsten Jahr laufen – 30 Jahre PC Games –, entschieden wir uns für die Mitte. Wir wollen ja schließlich auch keine Ideen vorwegnehmen, und davon gibt es einige. Stattdessen schwelgen wir in Erinnerungen: Die Redaktion ging in sich und präsentiert euch im Magazin-Teil ihre ganz persönlichen, selbst geschriebenen Favoriten aus 350 Ausgaben – die erste Coverstory, der coolste Event, das Lieblingsspiel im Retro-Special, der liebevoll recherchierte Report. Denn sind wir mal ehrlich: An manch einem Artikel hängt das Herz natürlich weitaus mehr als an anderen.

Doch natürlich gibt es auch gegenwärtige Themen, allen voran: Far Cry 6. Den Ubisoft-Shooter konnten wir jüngst zum ersten Mal ausgiebiger spielen und überprüfen, wie weit sich der Titel von seinen Vorgängern abhebt. Spoiler: gar nicht mal so sehr. Aber das muss er ja auch nicht unbedingt, wenn die Action wieder stimmt, die Atmosphäre packt und die Geschichte am Ende womöglich auch noch gut unterhält. Welche Eindrücke wir bei unserem Ausflug in die Karibik sammelten, lest ihr in unserer großen Coverstory.

Ebenfalls äußerst umfangreich: Die ersten Details zu Call of Duty: Vanguard. Dass dies der Titel des neuesten Teils der Reihe sein sollte und dass es erneut in den Zweiten Weltkrieg ginge, kursierte bereits seit mehreren Wochen und Monaten als Gerücht. Nun machten Activision und Entwickler Sledgehammer Games Nägel mit Köpfen und präsentierten uns den diesjährigen Ableger der Reihe. Zum Multiplayer-Part waren die Aussagen zwar etwas knapper, dafür können wir euch bereits en detail verraten, was euch in der Kampagne erwartet.

Den Testteil dominiert hingegen Humankind: dem Civilization-Konkurrenten aus dem Hause Amplitude Games (Endless-Reihe) widmen wir gleich acht Seiten. Schließlich macht die 4X-Strategie dann doch einiges anders als der große Firaxis-Genrekönig. Ob die frischen Ideen reichen, um an dessen Thron zu rütteln und was Humankind alles anders macht, verraten wir euch natürlich ebenfalls. Direkt danach widmen wir uns Psychonauts 2 – das erschien im August nach gerade einmal runden 16 Jahren Wartezeit seit dem Erstling. Und macht trotzdem den Eindruck, als wäre kaum Zeit vergangen, da es nahtlos in Sachen Unterhaltungswert an den kultigen Vorgänger anschließt.

Im Magazin- und Extended-Teil widmen wir uns unter anderem der Geschichte der Echtzeitstrategie, feiern 25 Jahre Valve und blicken auf Brütal Legend zurück – einen unterschätzten Klassiker. Und: Für Extended-Käufer haben wir für Ausgabe 350 mit Prey auch noch mal ein richtiges Vollversions-Highlight an Bord. Viel Spaß damit!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Virtuelle Events, wohin das Auge blickt! Die tatsächlich einzige Vorschau in dieser Ausgabe, die NICHT auf einem direkten Event beruht, ist Stray. Es gab im vergangenen Monat also jede Menge zu tun. +++

+++ Das ist mal ausgeglichen … eigentlich wollten wir die Lieblings-Saurier der Redaktion an die Entwickler von Jurassic World: Evolution 2 weitergeben, damit sie die auch gefälligst einbauen. Aber das ist so breit gefächert, dass sie am besten einfach alles einbauen, was da so kreuchte und fleuchte. Wie dem auch sei, hier unsere Dino-Favoriten: Drei Stimmen für den Stegosaurus, zwei für den T-Rex, jeweils eine für Allosaurus, Liopleurodon, Velociraptor, Deinonychus, Archäopterix, Cephalosaurus, Triceratops, Megalosaurus und Suchomimus. Und da wir mal nich so sind, lassen wir den Megalodon vom Kollegen Maci auch gelten. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Alle 4X-Strategen in der Redaktion freuen sich, dass Humankind so gut geworden ist. Der Rest kichert immer noch darüber, dass man das „m" weglassen kann, um ein österreichisches Schimpfwort zu kriegen. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ War gar nicht so einfach, sich für einen Artikel zu entscheiden beim 350er-Ausgaben-Special – es kommen ja doch so einige zusammen im Laufe der Zeit. Gefallen euch solche Heftrückblicke abseits der „Vor zehn Jahren"-Rubrik? Schreibt uns! +++

+++ Zufälle gibt es: Sascha erzählt im Podcast, dass er ein Brütal-Legend-Remake will, einen Tag später tippt Felix seinen Retro-Artikel. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play^{5} | Ausgabe 10/21



FIFA vs. PES – so hieß in den letzten Jahren das Fußballspiele-Duell im Spätsommer/Herbst. Mittlerweile heißt das Duell jedoch FIFA vs. eFootball – was es sonst noch zu wissen gibt, lest ihr in der play^{5}. Außerdem: Endlich erscheint Hades für die Playstation.

N-ZONE | Ausgabe 10/21



Warioware, Pokémon, 20 Jahre Gamecube – man soll nicht behaupten, in der N-ZONE gäbe es nicht die volle Ladung Nintendo. Die beiden Titelthemen sind zudem – wie so oft – Nintendo-exklusiv. Wer keine Switch hat, verpasst also so einiges.

PC Games MMORE | Ausgabe 10/21



Blizzard hat momentan so seine Probleme – das beleuchten wir unter anderem im Extended-Teil –, doch in WoW geht es natürlich weiter. Patch 9.1 ist noch aktuell, in BC Classic wartet das nächste Raid-Tier – Tipps dazu findet ihr in der MMORE.

INHALT 10/2021


FAR CRY 6 10


CALL OF DUTY: VANGUARD 16

AKTUELL

TEST

MAGAZIN


PSYCHONAUTS 2 50


HUMANKIND 42

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

. . . digitale Vollversion:

ALLE VIDEOS auf DVD

Die Kämpfe gegen die trickreichen Aliens sind alles andere als einfach. Zum Glück habt ihr nicht nur irdische Waffen, sondern auch Alien-Fähigkeiten im Arsenal.

Auch Ausflüge außerhalb der Raumstation in absoluter Schwerelosigkeit stehen auf dem Programm – sehr atmosphärisch!

Die Stimmung auf der Raumstation ist bedrohlich, gruselig und wunderbar umgesetzt, die tolle Story tut ihr Übriges dazu.

PREY*

Mit dem ersten Prey, in dem ihr als amerikansicher Ureinwohner Jagd auf Aliens macht, hat der Reboot der Reihe nicht mehr viel am Hut – bis auf die Aliens. Ihr verkörpert Morgan Yu, Wissenschaftler auf der Raumstation Talos I., und müsst eines Morgens feststellen, dass ein Experiment schiefgelaufen und die Raumstation nun von heimtückischen, getarnten Aliens überrannt wurde. Nun liegt es an euch, die Bedrohung aufzuhalten, bevor sie zu einer Gefahr für die ganze Menschheit wird. Bewerkstelligen könnt ihr dies, indem ihr euch in der Tradition von Klassikern wie Bioshock oder System Shock durch die weitläufige Basis kämpft, schleicht und rätselt, euch mit Ausrüstung, Crafting-Materialien und Alien-Fähigkeiten ausstaffiert, und dabei in die gruselige Atmosphäre und die spannende Geschichte eintaucht. Dieses tolle Gesamtpaket war uns vor gerade mal knapp vier Jahren eine 9er-Wertung wert!

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Prey handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf“ einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Action-Adventure / Shooter
Publisher: Bethesda
Veröffentlichung: 04. Mai 2017

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7/8/10 64-Bit, Intel i5-2400 / AMD FX-8320, 8 GB RAM, GeForce GTX 660 mit 2 GB / AMD Radeon 7850 mit 2 GB, 20 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows 7/8/10 64-Bit, Intel i7-2600K / AMD FX-8350, 16 GB RAM, GeForce GTX 970 mit 4 GB / AMD R9 290 mit 4 GB, 20 GB freier Festplattenspeicher

*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 31. März 2022. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TEST
- Chernobylite
- Humankind
- The Ascent

SPECIAL
- Activision Blizzard: Der Sexismus-Skandal im Überblick
- Blizzards Niedergang: Wie sich eine Firma in wenigen Jahren selbst zerlegt
- Flight Simulator 2020: Mit diesen 6 Tipps fliegt ihr ganz unkompliziert
- The Witcher: Monster Slayer – nur ein weiteres Pokémon Go?

MEINUNG
- FIFA, Formel 1 und Co. – Auch Sportspiele brauchen einen Storymodus
- Über 400 Stunden in Fallout 76, Dark Souls 2 & Co. – Warum Schrottspiele mich faszinieren!

NEWS
- Battlefield 2042 – Testversion mit massiven Problemen auf der PS5
- Call of Duty: Vanguard – Activision auf Tauchstation
- Dr. Disrespect will ein Studio gründen
- Frostpunk 2 angekündigt



DVD 2

VORSCHAU
- Back 4 Blood
- Cartel Tycoon
- FIFA 22
- Project Zero: Priesterin des schwarzen Wassers
- Rustler
- Splitgate
- Stray
- Tales of Arise

SPECIAL
- Diablo 2: Resurrected – Wie gut sehen die Zwischensequenzen aus?
- Einkaufsführer Soulslikes: Die zehn besten Spiele im Stil von Dark Souls
- Hero Wars, Grand Mafia und Co.: Fake-Werbung und Abzocke!
- Star Citizen: Wo steht die Entwicklung mit Alpha 3.14?

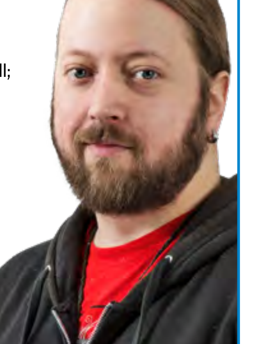
MEINUNG
- New World & Co.: Was macht Amazon Game Studios falsch?



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
WoW, FFXIV, Humankind, Quake Remastered, Madden NFL 22

Hört gerade:
Jinjer – Wallflowers; The Night Flight Orchestra – Aeromantic II; Insomnium – Argent Moon; Thyrfing – Vanagandr

Liest gerade:
die Meldungen des letzten Transfermarkt-Tages

Und sonst:
Verabschiedet sich direkt nach dieser Heftproduktion für zwei Wochen in den Urlaub – aktuell sieht es so aus, als ob dieser ziemlich regnerisch wird. Auch okay, dann wird halt daheim oder bei Freunden gehockt. Da sind Bier und Essen dann auch billiger. Und PC + Konsole sind auch nicht so weit weg. Außerdem: Muss mir wohl bald ein Terodde-Trikot bestellen. Hilft ja nix!

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



Spielt:
Final Fantasy 14, Diablo 3

Hört:
The C.I.A, Wolf People, Zen Guerilla

Hofft:
Auf einen goldenen Herbst. Denn der Sommer war ja mal gar nix dieses Jahr.

Freut sich:
Tatsächlich ein wenig auf Diablo 2: Resurrected. Allerdings macht mir Konsolen-Performance Sorgen. Denn Diablo spiele ich am liebsten in der Horizontalen auf der Couch. Ob mich die archaische Monsterhatz trotz neuem Gewand wirklich lange begeistert, bezweifle ich außerdem.

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt gerade:
Garden Story, Axiom Verge 2, Unbound: Worlds Apart, Little Hope, The Great Ace Attorney Chronicles

Hört grade rauf und runter:
20-20 Vision von den Polyfrenetics in Endlosschleife. Hoffentlich ist mir das bald mal langweilig. Ansonsten: Wail von Wail (kreativ) ist ganz witzig.

Sah zuletzt:
den grottigen neuen und dankenswerterweise letzten Film der Evangelion-Rebuild-Reihe. All dieser Hass. Aber allen anderen scheint der Streifen ja gefallen zu haben.

Freut sich:
auch über die kleinen Dinge im Leben. Lukas ist jetzt zum Beispiel aus dem Urlaub zurück und ich kann wieder an seinem Stuhl rütteln, wenn ich an ihm vorbeilaufe.

LUKAS SCHMID | Leitender Redakteur Online



Spielt gerade:
Nach urlaubsbedingter Pause wieder Great Ace Attorney

Fängt gerade:
Mal wieder an, was zu schreiben. Also, außerhalb der Arbeit. Mal sehen, wie lange die Motivation diesmal anhält. Vermutung: zu kurz.

War:
Bis vor zwei Tagen (ausgehend von dem Zeitpunkt, da ich diesen Kasten fülle) im Urlaub. Fans des Unterpunktes „Spielt gerade" wussten das bereits! Zuerst war ich bei der Familie, dann mit dem besten Freund und anderen Freunden in Kroatien auf einem Segelschiff. Habe gelernt: In den dortigen Touristen-Hotspots wird auf Schutzmaßnahmen gepfiffen. Da fühlte ich mich bei der Rückkehr trotz Impfung erst nach einem Coronatest wieder wohl.

Und sonst:
Zu faul zu googeln, was Terodde ist. Wohl was Schweinisches.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
FIFA 21, Ghost of Tsushima: Director's Cut (PS5)

Liest gerade:
Martin Suter – Die dunkle Seite des Mondes

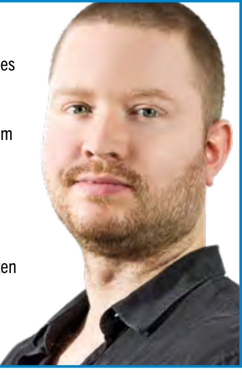
Hört gerade:
Den neuen Song von Every Time I Die natürlich!

Schaut gerade:
Diverse Blu-rays auf seiner neuen Glotze <3

Schreibt gerade:
Diesen Kasten – D'uh!

Nervt euch:
Zum letzten Mal mit seinem Umzug. Wenn ihr diese Zeilen lest, sind die Kartons schon ausgepackt, die Möbel zusammengebaut und die Zimmer eingerichtet. Yay!

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



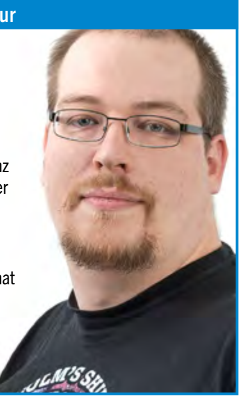
Kann es immer noch nicht so richtig fassen:
Dass Psychonauts 2 kein Reinfall, sondern eine richtig tolle Fortsetzung mit allem drum und dran geworden ist. Wann gab es sowas schon mal nach 16 Jahren des Wartens!?

Spielt derzeit:
Immer noch viel Humankind, außerdem hat mich das angenehm tote Heroes of the Storm nochmal gepackt. Dazu ein bisschen Starcraft 2: Legacy of the Void, Monster Train und Dante's Inferno. Zumindest bis Kena: Bridge of Spirits und Diablo 2: Resurrected vor der Tür stehen, auf die ich mich sehr freue.

Wird immer unsicherer:
Wegen der lange ersehnten Neuverfilmung von Dune. Die letzten Trailer treffen (noch) nicht den richtigen Nerv bei mir.

Verzweifelt angesichts des Behördenwahnsinns:
Kleiner Tipp, bevor ihr nach Österreich zieht: überlegt's euch!

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt gerade:
King's Bounty 2, Stranded Deep, Life is Strange: True Colors

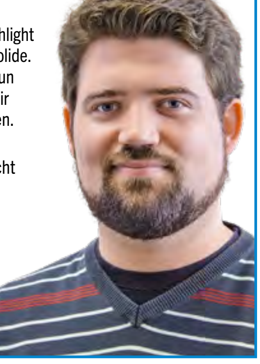
Schaut gerade:
Marvel's What If… (herrliche Gedankenspiele im MCU)

Hört gerade:
das neue Album „Screen Violence" von CHVRCHES. Bisher ganz ok, aber noch nicht auf dem Niveau vorheriger Platten. Aber der Chvrches-Sound reift bei mir mit der Zeit.

Freut sich:
Auf fast zwei Wochen Urlaub nach der Abgabe. Dann geht es unter anderem in den Norden der Republik, die neue Wahlheimat von Schwester und Nichte besichtigen.

Gratuliert an dieser Stelle ganz herzlich:
seinem Onkel Bernd, einem treuen, langjährigen PC-Games-Abonnenten, zum 60. Geburtstag. Alles Gute!

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Endlich Twelve Minutes, das für mich ja nach DEM Indie-Highlight des Jahres roch! Am Ende ist es wohl leider nicht mehr als solide. Ach ja, an Mass Effect 3 sitze ich auch noch. Nachdem ich nun aber knapp 80 Stunden in die Trilogie gesteckt habe, geht mir langsam die Puste aus. Das Ende darf jetzt ruhig mal kommen.

Zuletzt gesehen:
Die Gamescom Opening Night Live. Hätte ich mal besser nicht gemacht. Das waren zweieinhalb Stunden verschwendete Lebenszeit, die ich nie wieder zuürckbekommen werde.

Zuletzt gehört:
Alte Hörspiele von Die drei ???. Mit den neuen kann ich nichts anfangen, mit den uralten auch nicht so richtig. Die Blütezeit liegt für mich so zwischen Folge 70 und 110. Nacht in Angst ist z. B. echt super.

MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

Spielt gerade:
Assassin's Creed: Valhalla – Zorn der Druiden und Lost in Random

Zuletzt geguckt:
Killer's Bodyguard 1+2, Adrift, Curveball und die ersten Folgen der finalen Staffel The Walking Dead – joa, passt schon alles.

Hört gerade:
Viel Violent Femmes und das neue Album von Tom Rosenthal

Isst gerade:
Eine super leckere Lasagne – njam, njam.

Ist fröhlich platt und ausgelaugt von:
Der großen und aufwendigen Hochzeitsfeier von Freunden. Erwartungen: Im August Heiraten ist die perfekte Zeit, haben sie gesagt. Tolles sommerliches Wetter, haben sie gesagt. Ergebnis: Jede Menge Regen, Feuchtigkeit und Matsch. War trotzdem echt schön.



JOHANNES GEHRLING | Redakteur

Spielt momentan:
Nix, dafür voller Vorfreude auf Metroid Dread im Oktober!

Schaut gerade:
Wieder vermehrt Streams auf Twitch dank Herbst-Wetter …

Hat endlich was gelernt:
Und zwar zu welchem Genre die Musik gehört, die ich seit zwei Jahren immer mehr höre: Future-Bass. Ein Subgenre der elektronischen Musik. Dafür musste ich mir nur das 40-minütige Video „120 EDM subgenres with examples" auf YouTube anschauen.

Und sonst so:
Direkt nebenan hat ein Retro-Laden mit starken Gaming-Fokus aufgemacht. Preise besser als Online und ganz viel SNES, N64, Game Boy und Co. Da schaue ich jetzt mehrmals pro Woche rein. Hab mir auch direkt Wave Race mitgenommen. <3



DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
Splitgate, Rise of Nations, Rimworld

Schaut gerade:
The Grand Tour, James May: Our Man in Japan

Hört gerade:
Von Wegen Lisbeth, Deichkind, Peaches

Liest gerade:
Die Reise in den Westen. Sun Wukong ist zwar die Vorlage vieler epischer Charaktere, in den ersten drei Kapiteln ist er aber der grässlichste Protagonist aller Zeiten. Er bricht die Regeln seines Klosters um mehr Macht zu erlangen, beklaut die menschlichen Könige, zwingt den Drachenkönig unter Gewalt, ihm Waffen anzufertigen, und betrügt die Könige der Unterwelt, um unsterblich zu werden. Sympathisch!



CHRISTIAN FUSSY | Redakteur

Spielt gerade:
Bloodborne auf der kürzlich erhaltenen PS4. Was für eine Drecksau dieses Spiel doch ist. Aber trotz frustrierend hohem Schwierigkeitsgrad und meiner eigentlichen Abneigung gegen das Kampfsystem bleibe ich am Ball. Die faszinierende Spielwelt und die Herausforderung sind dann doch Motivation genug, weitere Abende auf der Couch zu verbringen – und womöglich trotzdem keinen Zentimeter voran zu kommen.

Zuletzt gesehen:
Shang-Chi and the Legend of the Ten Rings und Killer's Bodyguard 2. War von Beidem nicht wirklich begeistert.

Freut sich auf:
Das restliche Kinojahr. Mit Promising Young Woman, Spider-Man, Dune und Last Night in Soho stehen uns noch einige Kracher bevor.



MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:
Hades, The Hunter und Call of Duty: Black Ops – Cold War

Schaut gerade:
Black Summer und Love, Death & Robots auf Netflix

Hofft gerade:
Auf einen wunderschönen Spätsommer. Der August war ja wirklich ganz ganz schrecklich. Das kann doch noch nicht der Sommer gewesen sein, oder? So, jetzt habe ich hier drei Zeilen über das Wetter gemotzt, bedeutet das, ich werde alt?

Freut sich auf:
Die nächsten Monate. Abgesehen vom Wetter bietet der Herbst zumindest spieletechnisch einige Highlights. Außerdem habe ich grade Karten für das DTM-Finale am Norisring im Oktober reserviert. Yippieh! Fehlt nur noch ein Festival.



CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Twelve Minutes, Humankind

Schaut gerade:
Ted Lasso – wenn ihr mal schlechte Laune und zufällig ein Apple-TV+-Abo habt, dann schaut diese Serie. Wirklich fantastisch, auch wenn man nichts mit Fußball am Hut hat.

Hört gerade:
Das neue Album CHVRCHES. Knallt gut rein und ist schön düsterer Electropop.

Und sonst:
Bin ich ab jetzt im Urlaub auf einer 700km Radtour von Berlin nach Kopenhagen. Ich bin mir noch nicht ganz sicher, ob ich nur sehr motiviert bin oder einfach völlig wahnsinnig. Naja … wir sehen uns auf der anderen Seite.



STEFAN WILHELM | Redakteur

Spielt gerade:
Mortal Shell, Burnout Paradise Remastered und die Wolfensteins … Wolfensteine … das Wolfensteinrudel von Machine Games

Hört gerade:
Johnny Cash, CCR, The Bobby Fuller Four, Bob Dylan – jede Menge Oldies

Zuletzt gesehen:
Die Rebuild-of-Evangelion-Tetralogie. Kommt nach wie vor nicht an die Originalserie ran, und ich bin mir noch unsicher, ob ich den letzten Film nun total genial, komplett wahnsinnig, enttäuschend, oder trashig finden soll. Irgendwie ist er alles davon.

Hat jetzt:
Das Intro von EVA im Kopf. Tolles Lied! Und es gibt so viele schlechte Versionen!



DINA MANEVICH | Praktikantin

Spielt gerade:
The Great Ace Attorney Chronicles

Schaut gerade:
The Good Doctor

Hört gerade:
Den X UND Y-Podcast von Elisabeth Ries und Luisa Filip. Wer sich gerne mit dem Thema Medien beschäftigt, sollte da mal reinhören.

Ein bisschen traurig:
Meine finale Aktion im Praktikum ist jetzt die Teamseite hier auszufüllen. Ich freue mich total, dieses Praktikum gemacht zu haben und verlasse meine Kollegen hier mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Aber zum Glück sieht man sich immer zweimal im Leben.



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcg_de

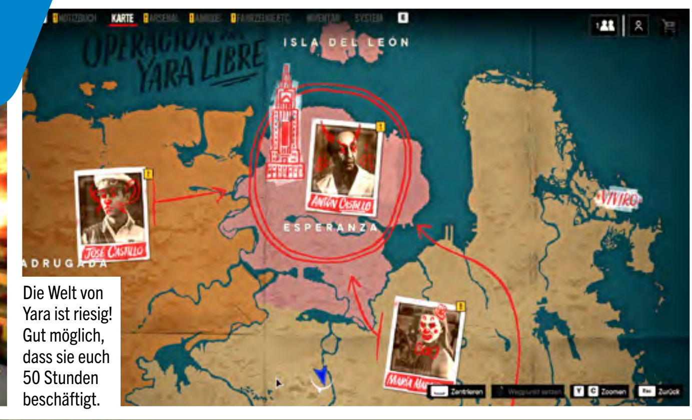
PC Games auf Instagram:
www.instagram.com/pcgames.de







Mit dem Flammenwerfer übers Feld: Da kommen Erinnerungen an Far Cry 3 hoch.



Die Welt von Yara ist riesig! Gut möglich, dass sie euch 50 Stunden beschäftigt.

Far Cry 6

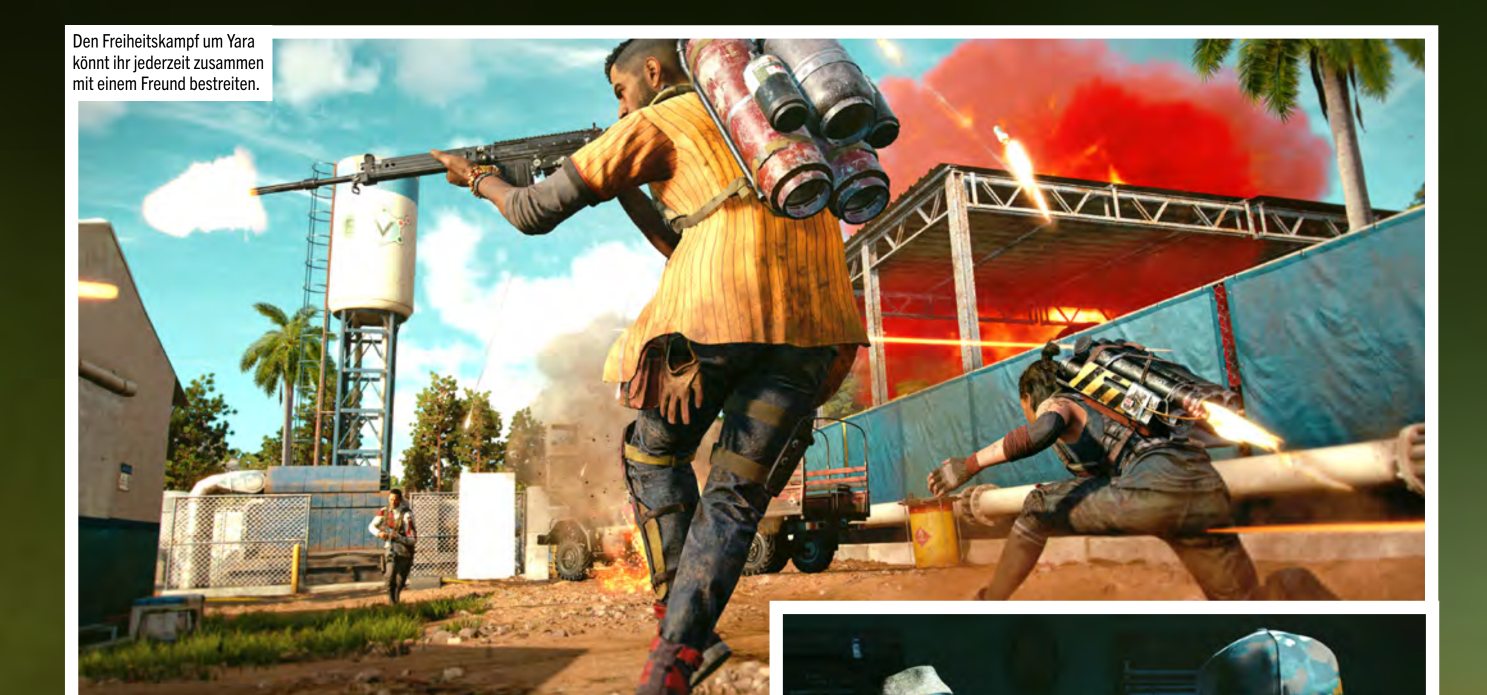
Far Cry 6 endlich angespielt! Unsere ersten Eindrücke zu Story und Gameplay von Ubisofts neuem Open-World-Shooter gibt's in der großen Hands-on-Vorschau.

Von: David Benke

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Termin: 07. Oktober 2021

Probieren geht über Studieren. Diese uralte Binsenweisheit gilt auch in der Welt der Videospiele – ganz besonders, wenn Ubisoft in irgendeiner Weise involviert ist. Der französische Publisher hat nämlich einen gewissen Ruf, die Qualität seiner Trailer würde sich schon mal drastisch von der seiner fertigen Spiele unterscheiden. Entsprechend vorsichtig waren wir auch nach unseren ersten Gameplay-Eindrücken zu Far Cry 6: Das sah zwar alles schon richtig gut aus, einen eigenen Eindruck wollten wir uns dann aber doch lieber noch machen.

Diesen Wunsch haben uns die Entwickler nun endlich erfüllt. Im Rahmen eines Hands-on-Events durften wir Dani Rojas' Guerilla-Abenteuer ganze sechs Stunden hautnah erleben, in die Open World von Yara



Den Freiheitskampf um Yara könnt ihr jederzeit zusammen mit einem Freund bestreiten.

Guerilla-Proll Juan Cortez scheut sich nicht davor, etwas ausfallend zu werden.

eintauchen und uns dort nach Herzenslust austoben.

Kann Ubisoft gute Geschichten?
Dabei bekamen wir erstmals auch den Spieleinstieg zu Gesicht, den wir hier natürlich weder spoilern wollen noch dürfen. Wir belassen es einfach mal bei der Aussage: Der Auftakt von Far Cry 6 ist durchaus gelungen. Ihr werdet atmosphärisch in die Welt eingeführt, bekommt die Charaktere und ihre Motive nähergebracht und erhascht auch einen ersten Blick auf euren Gegenspieler: Yaras Präsident Anton Castillo, gespielt von Breaking-Bad-Star Giancarlo Esposito. Der macht genau das, was man von ihm erwartet: Er lässt politische Gegner skrupellos erschießen, die Bevölkerung in Zwangsarbeitslagern schuften und rechtfertigt sein fragwürdiges Handeln in ausschweifend blumigen Ansprachen. Im Grunde ist er eine karibische Version des typischen Far-Cry-Bösewichts, wie man ihn kennt und liebt, aber eben eine richtig gut inszenierte! Das gilt zumindest für die Original-Fassung. Ob auch die deutsche Vertonung etwas hermacht und mit einem leichten spanischen Akzent daherkommt, müssen wir noch abwarten.

Spannend bleibt auch die Frage, wo Ubisoft mit dem Rest der Handlung hinwill. Die politisch aufgeladene Ausgangslage von Far Cry 6 bietet das Potenzial für ein mitreißendes Abenteuer: blutig, düster, nachdenklich. Eine starke Geschichte über ein Land in einem tragischen Teufelskreis, über ein kaputtes System, das man zwar zerschlagen, aber nicht reparieren kann. Genauso gut kann es aber auch sein, dass die Entwickler aus ihren vielversprechenden Ansätzen wieder mal nichts rausholen und aus Angst, zu politisch zu sein, lieber eine bunte überdrehte Action-Schießbude liefern. Die ersten Anzeichen dafür gibt es schon: prollige Machos, die euch erzählen, sie müssten vor der nächsten Mission erstmal kacken gehen oder die neu gebastelte Spezialmunition brenne schlimmer als eine unbehandelte Geschlechtskrankheit. Solche Fremdscham-Momente kennt man schon aus Far Cry: New Dawn, das ja doch eher jung und hipp daherkommen wollte. In welche Richtung es beim sechsten Hauptteil am Ende gehen wird, Seriosität oder Pipi-Kacka-Humor, das wird wohl erst der Release zeigen.

Willkommen im Guerilla-Bootcamp
Deutlich mehr Klarheit herrscht da schon in Sachen Gameplay: Nach ein paar Story-Schnipseln werdet ihr zunächst in ein ausführliches Tutorial geschmissen. Wie auch in Far Cry 5 verbringt ihr eure ersten zwei Stunden abseits der eigentlichen Spielwelt auf der Isla Santuario, einem einsamen Eiland vor der Küste Yaras. Hier bekommt ihr die verschiedenen Spielmechaniken beigebracht: schießen, fahren, basteln et cetera. Ihr durchlauft quasi einmal die Grundausbildung des Guerillakampfes. Das ist gerade für Neueinsteiger durchaus sinnvoll. Die brauchen nämlich vielleicht etwas Zeit, sich mit der Steuerung vertraut zu machen – gerade auf



Die Spielwelt ist schön anzuschauen, setzt grafisch aber keine neuen Maßstäbe.



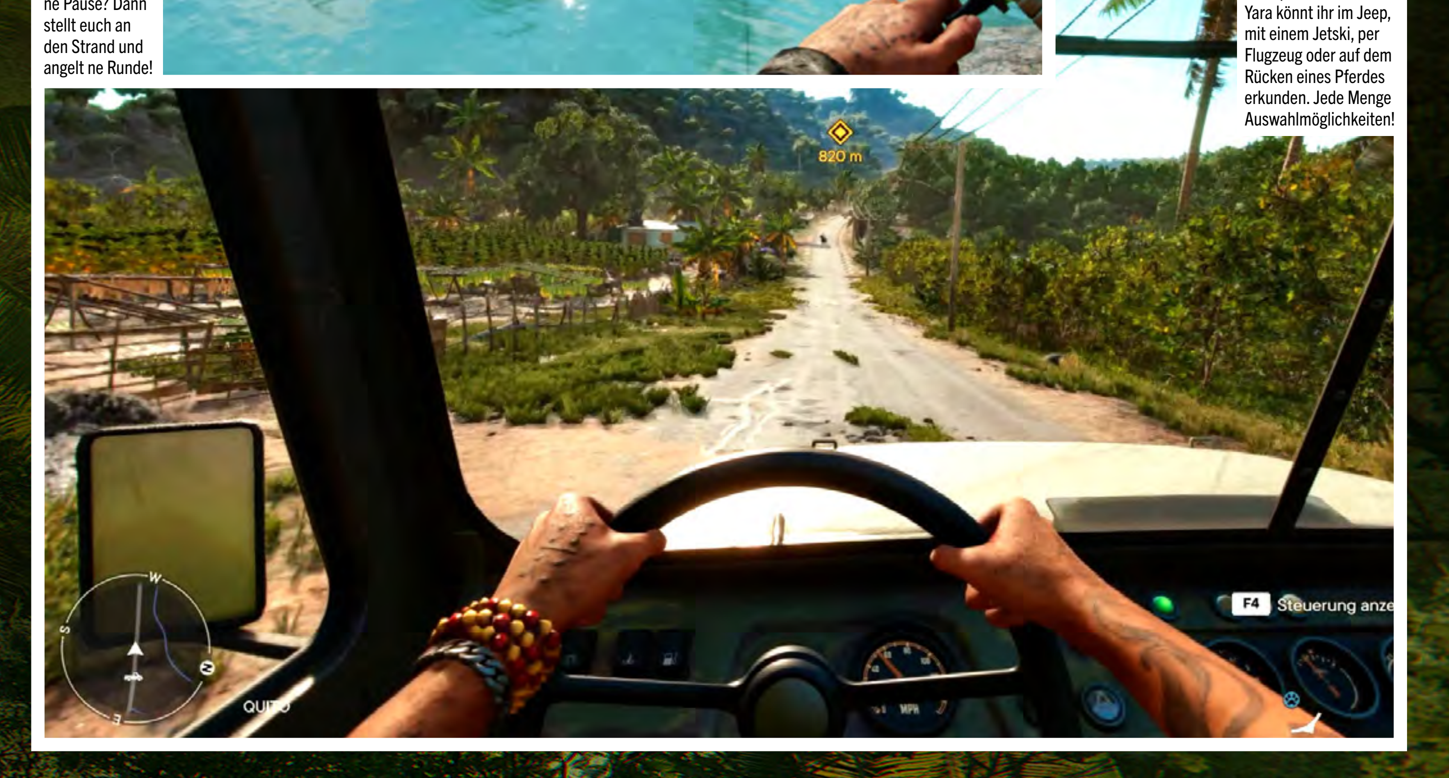
Bösewicht Anton Castillo machte bisher bereits einen sehr guten Eindruck.

Neben Fallschirm und Wingsuit gibt's natürlich auch wieder einen Kletterhaken.

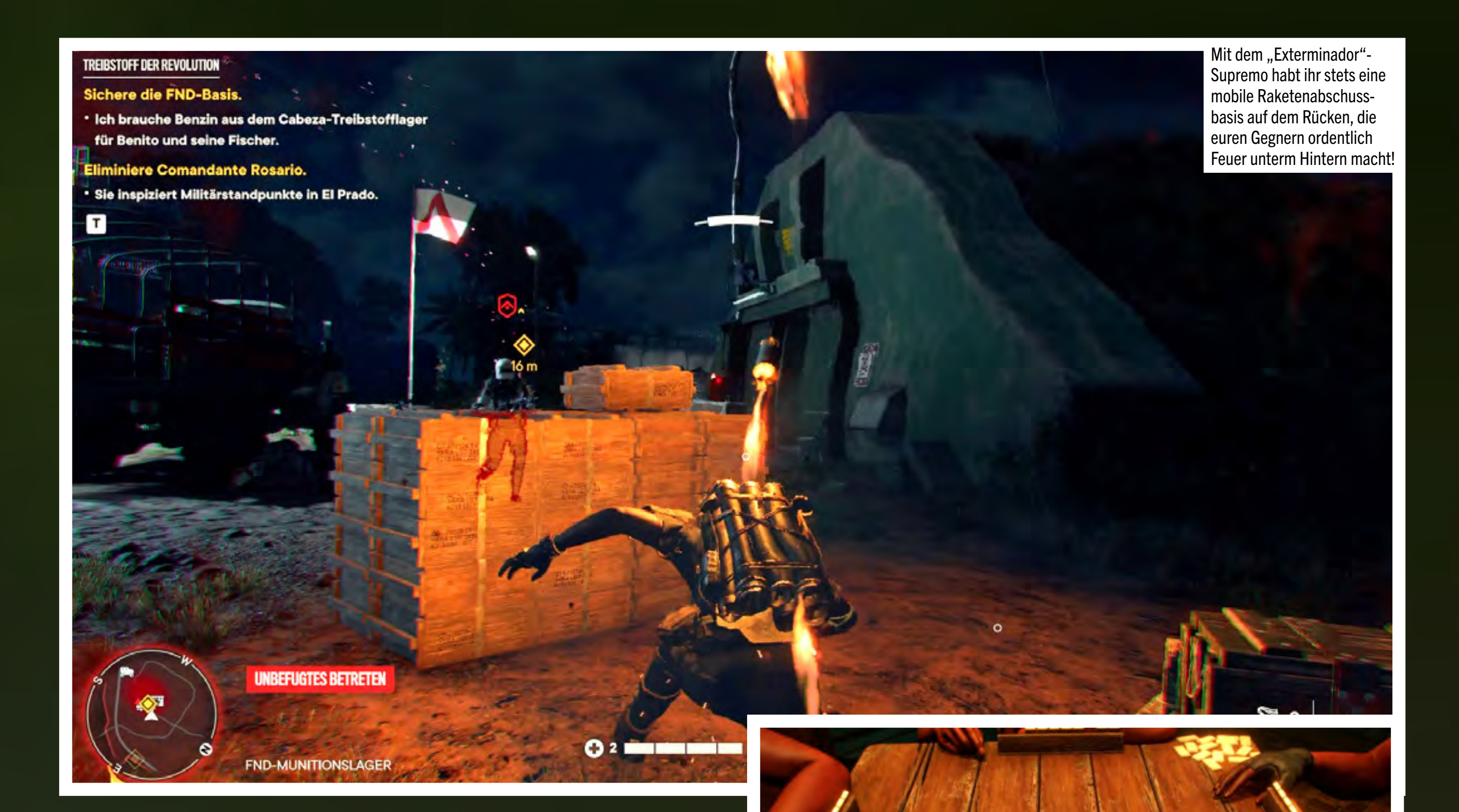
Ihr braucht mal ne Pause? Dann stellt euch an den Strand und angelt ne Runde!

dem Controller, wo gleich mehrere Buttons doppelt belegt sind. Wer dagegen auch nur einen anderen Teil der Reihe gespielt hat, der sollte sich schnell zurechtfinden und direkt in den Kampf stürzen können. Schließlich geht es in Far Cry 6 ja darum, Yara zusammen mit der Rebellengruppe Libertad von seinem faschistischen Diktator zu befreien. Da vergeudet man besser keine Zeit.

Ihr steht nämlich vor einer echten Mammutaufgabe. Die fiktive Karibik-Insel ist riesig. Also wirklich riesig! Euch erwartet eine Karte mit insgesamt fünf großen Arealen, die nochmal in zig kleinere Gebiete unterteilt sind. Wir waren hauptsächlich im eher ländlichen El Este unterwegs, das von Kaffeeplantagen, Bergen und satten Dschungels geprägt ist. Später soll es aber auch noch dicht besiedelte Städte oder traumhafte Sandstrände geben. Für Abwechslung ist also gesorgt, eine bombastische Inszenierung dürft ihr allerdings nicht erwarten. Klar, unsere Vorschau-Version lief nur in 1080p, nicht der bestmöglichen 4K-Auflösung. Dennoch sieht man Far Cry 6 schon an, dass es offenbar immer noch auf der Dunia-Engine der Vorgänger basiert. Die Welt und die Effekte schauen ordentlich aus, gerade bei den Charakteren, ihren Animationen und Gesichtern wäre aber noch einiges an Verbesserungspotenzial da gewesen.



Die Open World von Yara könnt ihr im Jeep, mit einem Jetski, per Flugzeug oder auf dem Rücken eines Pferdes erkunden. Jede Menge Auswahlmöglichkeiten!



Mit dem „Exterminador“-Supremo habt ihr stets eine mobile Raketenabschussbasis auf dem Rücken, die euren Gegnern ordentlich Feuer unterm Hintern macht!


In den zahlreichen Guerilla-Camps ihr spielt auch mal ne Runde Domino.

Ganz schön viel zu tun

Apropos Charaktere: Die verschiedenen Bereiche von Yara werden alle von einzelnen Fraktionen kontrolliert, die ihr wahlweise auf eure Seite ziehen müsst, um den Widerstand zu stärken, oder erledigen müsst, um das System aufzurütteln. Das erinnert vom Ablauf her ein wenig an Far Cry 5. Da galt es ja auch, Hope County von namhaften Vertretern der Eden's-Gate-Sekte zu säubern, bevor ihr euch Obermotz Joseph Seed stellen durftet.

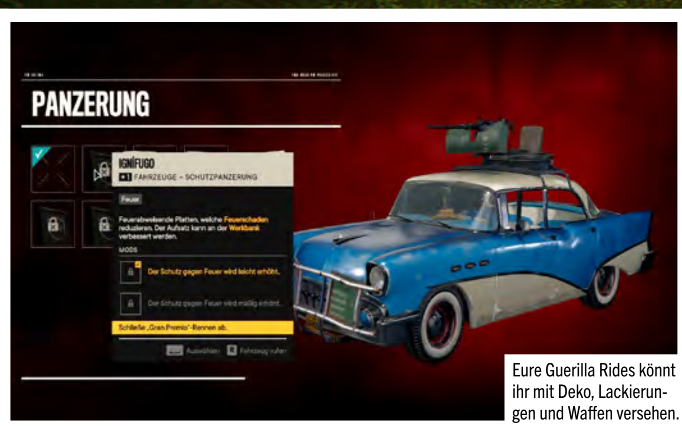
Auf der Karte verteilt sind zudem ein Haufen an Nebenmissionen, feindlichen Stellungen, Jagdgebieten und anderen Aktivitäten. Durch jede abgeschlossene Aufgabe schaltet ihr wiederum ein paar neue frei. So entsteht schnell ein undurchsichtiges Dickicht aus Icons und Missionsmarkern, das nur darauf wartet, von euch abgearbeitet zu werden. Bereits in unserer Demo wurden wir mit Content nahezu erschlagen. Gefühlt nimmt Far Cry langsam schon Assassin's-Creed-Ausmaße an. Gut möglich, dass Teil 6 euch für gut und gerne 50 Stunden in Beschlag nimmt, bis ihr alles gesehen und alles erledigt habt. Vielleicht sogar noch mehr.

Der Unterhaltungswert der Aufträge schwankt dabei extrem: Die Sidequests, die sogenannten Yaranischen Geschichten, können recht kurzweilig sein. Ihr müsst beispielsweise einen aggressiven Kampfhahn einfangen, der euch danach als tierischer Begleiter zur Seite steht. Es gibt aber auch zahlreiche generische Missionen, in denen ihr mehrere Minuten lang stumpf neben einem NPC herlauft. Das macht nicht besonders viel Laune. Für das Angeln-Minispiel waren wir dann irgendwie ein wenig zu blöd. Und die Autorennen, die es im fertigen Spiel wohl geben wird, waren in unserer Anspielsession leider noch nicht verfügbar. Es gab zwar ein Plakat mit einer Einladung zu finden, danach folgte aber nix mehr. Ganz nett sind noch die Schatzsuchen. Hier bekommt ihr ein paar Hinweise in die Hand gedrückt, denen ihr dann nachgehen müsst. So lernt ihr zum einen die Spielwelt besser kennen und nutzt zum anderen auch mal euer volles Bewegungsrepertoire aus. Ihr müsst etwa per Wingsuit einen Pelikan verfolgen, der euch dann zu einer Kiste auf einer einsamen Insel führt. Oder ihr schwingt euch mit eurem Greifhaken durch ein von Fackeln erleuchtetes Höhlensystem, um am Ende einen grünen Kristallschädel zu bergen. Da kommt ordentlich Indiana-Jones-Feeling auf!

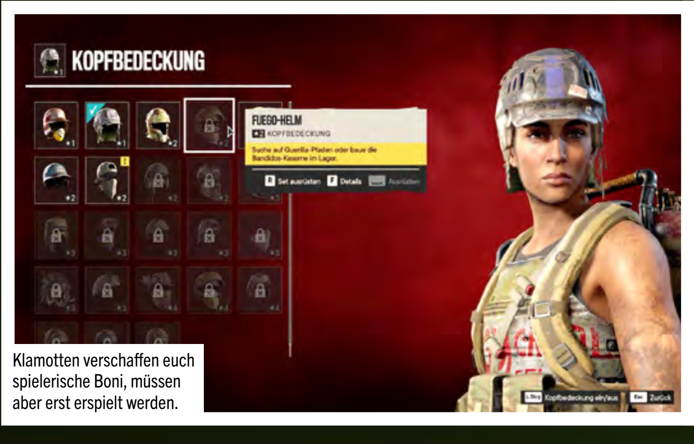
Abgesehen davon gibt es in Far Cry 6 natürlich noch eine ganze Menge anderer Fortbewegungsmittel, vom Pferd übers Quad bis hin zum Helikopter. Mit deren Steuerung waren wir aber nicht immer



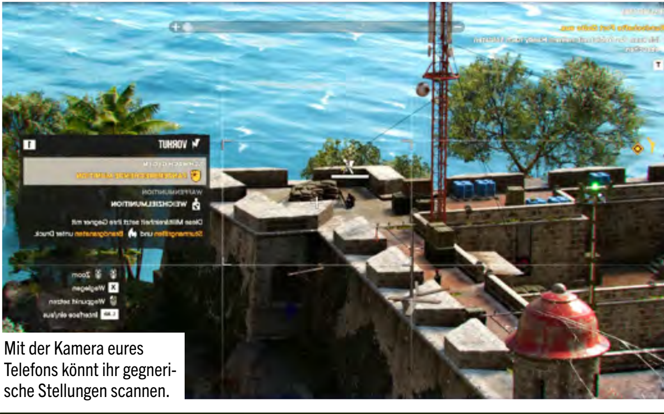
An Werkbänken könnt ihr eure Waffen mit verschiedenen Aufsätzen versehen.



Eure Guerilla Rides könnt ihr mit Deko, Lackierungen und Waffen versehen.



Klamotten verschaffen euch spielerische Boni, müssen aber erst erspielt werden.


Mit der Kamera eures Telefons könnt ihr gegnerische Stellungen scannen.

ganz so glücklich. Wer versucht, mit WASD zu lenken, der zuckelt wild in der Gegend herum. Jets kontrollieren sich mit der Tastatur teils so unpräzise, dass wir beim ersten Flugversuch direkt abgestürzt sind und es danach nicht noch einmal probiert haben.

Wer sich den unnötigen Stress lieber sparen will, der nutzt einfach die Schnellreise-Funktion. Mit der könnt ihr in Windeseile zwischen euren verschiedenen Guerilla-Camps hin und her hüpfen. Die Lager sind dabei allerdings mehr als ein simpler Ruheplatz, wo ihr eure Munition auffüllt oder eine entspannte Runde Domino spielt. Sie können auch ausgebaut werden, um weitere spielerische Vorteile freizuschalten: Errichtet ihr etwa eine Kantine, dann lassen sich dort gejagte Tiere gegen Gesundheitsboosts eintauschen. Ein Schwarzmarkt bietet euch dagegen zusätzliche Handelsoptionen. In eurem Hauptquartier gibt es an einer Planungstafel sogar die Möglichkeit, kleine Guerillatrupps auf Missionen zu schicken, die euch zusätzliche Ressourcen einbringen.

Gesammelte Materialien steckt ihr dann unter anderem in die Aufwertung eurer Guerilla Rides. Diese persönlichen Karren könnt ihr ganz einfach übers Waffenrad auswählen und dann an euren aktuellen Standort liefern lassen. Die einzige Voraussetzung ist, dass ihr nah genug an der nächsten Straße steht. Über den Verlauf des Spiels schaltet ihr vier verschiedene Fahrzeuge frei: einen Humvee und einen japanischen Pickup, aber eben auch zwei schöne alte Straßenkreuzer aus den 50er- und 60er-Jahren. Für die wählt ihr dann verschiedenfarbige Lackierungen und Sitzbezüge aus, packt euch einen Wackelkopf aufs Armaturenbrett oder hängt Plüschwürfel an den Rückspiegel. Mit Panzerung, Rammbock und Geschütz ist aber auch für die nötige Durchschlagskraft gesorgt.


Neben Guapo, einem Alligator mit Goldzahn, stehen noch weitere Begleiter zur Wahl.

Für alles gewappnet!
Die Individualisierung eurer Ausrüstung ist ohnehin ein wichtiger Aspekt in Far Cry 6. Neben eurem fahrbaren Untersatz lassen sich auch eure Kleidung und eure Waffen anpassen. Im Spielverlauf bekommt ihr eine Reihe von Helmen, Hosen, Hemden und Handschuhen, die euch unterschiedliche spielerische Vorteile bieten: mehr Munition, mehr Ausdauer oder Schutz gegen Giftgas. Wer ein komplettes Set ausrüstet, bekommt nochmal zusätzliche Boni. Euer breites Arsenal aus „klassischen" und improvisierten Waffen wie einer Nagelkanone lässt sich mit verschiedenen Aufsätzen erweitern. Schalldämpfer, Visiere und Kolben kosten allerdings alle Materialien. Ihr solltet beim Erkunden der Spielwelt also die Augen nach Schrott, Schießpulver und anderem nützlichen Kram offenhalten. Abgerundet wird euer Charakter von den Supremos: Rucksäcken, die euch quasi Superkräfte verleihen. Mit dem Médico könnt ihr euch heilen und wiederbeleben, mit dem



Die Explosions-, Feuer- und Partikeleffekte können sich echt sehen lassen.



In der Spielwelt laufen euch auch mal gut gepanzerte Elite-Gegner vor die Flinte.

Die KI ist zwar nicht immer besonders clever, dafür aber ganz schön schlagkräftig.

Volta entfesselt ihr einen mächtigen EMP-Impuls, der Gegner und Sicherheitssysteme in der Nähe ausschaltet. Für noch mehr Bums frisiert ihr die Geräte dann noch mit Mods. Die erhöhen etwa die Reichweite eurer Spezialfähigkeiten oder die Kapazität von Molotovs und anderen Wurfgegenständen.

Größere Veränderungen an eurer Ausrüstung könnt ihr nur an Werkbänken vornehmen, eure aktuelle Auswahl lässt sich dagegen jederzeit und überall ändern. Das ist durchaus praktisch, um auch kurzfristig auf neue Herausforderungen zu reagieren. Problematischer wird's dagegen beim Freischalten neuer Gegenstände. Die könnt ihr größtenteils finden oder kaufen, manche sind aber auch hinter einem Level-Cap versteckt. Ja, richtig gelesen: Level. Far Cry 6 wird doch mehr Rollenspiel, als uns lieb gewesen wäre. Für erledigte Missionen erhaltet ihr XP, mit denen ihr im Rang aufsteigt. Das gewährt euch Zugang zu besseren Items und neuen Gebieten, die ihr zu Spielbeginn nicht überleben würdet. Wer als Frischling in die Hauptstadt Esperanza spazieren möchte, wird wohl nur wenig Spaß haben angesichts schwer bewaffneter Feinde mit fetten Lebensbalken. Ja, auch die feiern ein Comeback. Und das, wo uns im Mai noch hoch und heilig versprochen wurde, Far Cry 6 sei ein reinrassiger Shooter ohne irgendwelche RPG-Elemente!

Ein milder Trost: Die hässlichen HP-Leisten dürft ihr im Menü immerhin ausstellen. Die gesamte Nutzeroberfläche von der Minimap bis zur Munitionsanzeige lässt sich nämlich individuell euren Vorstellungen anpassen.

Ganz schön knackig

Auch an anderer Stelle gibt es jede Menge Einstellungsmöglichkeiten. In Sachen Schwierigkeitsgrad habt ihr die Wahl aus dem Story-Modus, der den Fokus mehr auf die Geschichte und weniger auf die Gefechte legt, und dem Action-Modus, der ein klassisches Far-Cry-Erlebnis verspricht – also härtere Gegner und weniger automatische Gesundheitsregeneration. Der verlangt euch dann aber auch echt einiges ab. Wir sind während unserer Anspiel-Session mehrmals über den Jordan gegangen, als wir uns an der knackigeren KI versucht haben.

Entsprechend solltet ihr euch vor jedem Auftrag überlegen, ob ihr ihn lieber laut oder subtil angehen wollt. Ihr könnt die feindliche Basis zum Beispiel erst mit dem Handy ausspähen, euch dann ungesehen reinschleichen und Gegner lautlos mit schallgedämpfter Pistole und Machete aus dem Weg räumen. So richtiges Far-Cry-Feeling kommt dabei aber nicht auf. Wir bevorzugen dann doch eher die brachiale Vorgehensweise: Plantagen mit dem Flammenwerfer abfackeln, Schiffe in die Luft jagen, gegnerische Basen ausräuchern – all das macht mit stumpfer Waffengewalt deutlich mehr Spaß! Das liegt auch daran, dass das Shooter-Gameplay wieder mal richtig gelungen ist. Einen Gegner flott mit der Schrotflinte umnieten, seinem Kameraden eine Granate an den Kopf schmeißen und der nahenden Verstärkung ein Krokodil auf den Hals hetzen? Das geht nur in Ubisofts Open-World-Schießbude!

Das Beste: Die Baller-Orgie könnt ihr wieder komplett im Koop erleben. Entweder ihr schließt euch mit einem Freund zusammen oder ihr sucht euch über das öffentliche Matchmaking einen zufälligen Mitstreiter. Angst um euren Charakterfortschritt müsst ihr dabei nicht haben. Der wird in jeder Session für beide Spieler gespeichert, so die Entwickler. Wie genau das im Detail aussehen wird, verriet Ubisoft aber noch nicht. Ähnlich unklar ist die Situation rund ums Thema Mikrotransaktionen. Fest steht nur: Es wird sie geben. In unserer Demo war bereits der Menü-Punkt „Shop" sichtbar. Da der sich aber natürlich noch nicht aufrufen ließ, können wir über den Umfang oder die Kosten künftiger Ingame-Käufe natürlich noch nichts sagen. Da müssen wir dann wohl auf den finalen Release warten. Der ist nach wie vor für den 07. Oktober 2021 geplant. Da erscheint Far Cry 6 für PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S|X und Google Stadia. ❏

DAVID MEINT



„Etwas weniger Rollenspiel wäre mir lieber gewesen"

Ich sage es einfach mal frei heraus: Vor der Anspiel-Session war meine Vorfreude auf Far Cry 6 irgendwie noch ein bisschen größer. Das soll nicht heißen, dass ich den Open-World-Shooter schlecht finde. Ganz und gar nicht. Was Ubisoft zu zeigen hatte, wirkt in sich stimmig. Die Ballerei macht Laune und die neuen Spielelemente wie die Supremos fügen sich sinnvoll ins bekannte Spielgefühl ein. Sie verändern es aber eben nicht wirklich. Far Cry 6 fühlt sich (von ein paar minimalen Änderungen abgesehen) an wie seine Vorgänger. Experimente oder Wagnisse gibt es keine, dafür Content ohne Ende – das typische Ubisoft-Paket eben. Das mögen einige Fans der Reihe gut finden, ich für meinen Teil hätte mir aber etwas mehr Mut zum Risiko gewünscht, und dafür dann vielleicht ein paar weniger RPG-Elemente.

Der Hauptcharakter Arthur Kingsley ist entschlossen, Projekt Phoenix zu stoppen.

Call of Duty: Vanguard

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Sledgehammer Games
Hersteller: Activision
Termin: 05. November 2021

Sledgehammer Games möchte mit Vanguard eine düstere und persönliche Geschichte im Zweiten Weltkrieg erzählen. Wird es also der authentischste Titel der Reihe?

Von: Michael Grünwald

Die Katze ist aus dem Sack: Mit Call of Duty: Vanguard geht es zurück in die düsteren Schlachten des Zweiten Weltkrieges. In einer Präsentation von Activision und Sledgehammer Games bekamen wir erste bewegte Bilder aus dem First-Person-Shooter zu sehen. Das gezeigte Material wirkt sofort deutlich düsterer und persönlicher, als wir das aus der CoD-Reihe gewohnt waren. Doch wie sieht das Gesamtpaket aus?

Nachdem eine offizielle Ankündigung zum diesjährigen Teil des Call-of-Duty-Franchise länger als sonst auf sich warten ließ, machten im World Wide Web viele Gerüchte die Runde. Wird die CoD-Reihe im Jahr 2021 pausieren? Wird Activision den Multiplayer des überarbeiteten Modern Warfare 2 ankündigen? Oder kommt vielleicht doch ein Spiel, angesiedelt im Zweiten Weltkrieg, mit dem Namenszusatz Vanguard auf den Markt?

Bereits Ende März, das liegt mittlerweile fast sechs Monate zurück, gab es erste Hinweise darauf, dass Sledgehammer Games an dem neuen Teil der Reihe arbeitet, der wie schon Call of Duty: WW2 im Zweiten Weltkrieg spielen soll. Nun steht fest: Die Insider hatten recht. Mit Call of Duty: Vanguard erscheint am 05. November das 18. Hauptspiel des Franchise für den PC und Konsolen der neuen sowie der alten Generation.

In einer knapp eineinhalbstündigen Präsentation stellte uns das Entwicklerstudio Sledgehammer Games ihren neuen Shooter vor. Wie so häufig bei Ankündigungen im Call-of-Duty-Universum heißt es, das Studio habe bei der Arbeit am neuen Spiel aus den Fehlern der Vorgänger gelernt und das es böte zusätzlich einige Innovationen im Gameplay-Bereich. Seit der Fertigstellung ihres letzten Werks (Call of Duty: WW2) haben sich die Entwickler Gedanken gemacht, wie es mit der Serie weitergehen soll. Laut Aussagen von Chief Operating Officer Andy Wilson möchte das Studio mit Vanguard „etwas Anderes auf die Beine stellen".

Historisch inspirierte, fiktionale Story

Was jedoch zunächst einmal gleich bleibt: In Vanguard schlüpfen wir erneut in die Rolle der Alliierten. Gegen Ende des Zweiten Weltkrieges kommen Sergeant Arthur Kingsley und dessen Team,



Wir begleiten in Call of Duty: Vanguard den Aufstieg der allerersten Spezialeinheiten.



Die Figur des Wade Jackson wurde vom realen amerikanischen Kampfpiloten Vernon Micheel inspiriert.


Mit Sicherheit spielen in der Kampagne auch wieder Schleichmissionen eine große Rolle.

Grafikpracht: Nach einem Jahr Abstinenz kehrt die Call-of-Duty-Engine zurück.


In den Kämpfen an der Ostfront schlüpfen wir in die Haut der Scharfschützin Polina Petrova.

bestehend aus Lieutenant Polina Petrova, Sub-Lieutenant Lucas Riggs und Captain Wade Jackson in Berlin einem Projekt namens „Phoenix“ auf die Spur. Der Hauptbeteiligte an diesem Projekt ist gleichzeitig der Antagonist des Spiels, Heinrich Freisinger, der Direktor der Gestapo. Sowohl die Charaktere als auch der Spieler selbst sollen erst im Verlauf der Kampagne herausfinden, worum es sich bei „Projekt Phoenix“ überhaupt handelt und wie es zu stoppen ist. Aus dieser Situation entwickeln sich vier verschiedene Geschichten mit Schauplätzen, die über die ganze Erde verstreut sind. Vanguard behandelt nämlich nicht nur die in bereits vielen Spielen vorkommenden Kämpfe an Ost- und Westfront, sondern verlagert das Geschehen auch in den Pazifik und nach Nordafrika.

Sledgehammer Games möchte mit ihrem neuen Werk näher an wahre Begebenheiten heranrücken. So soll Call of Duty: Vanguard trotz der Erzählung einer fiktionalen Story authentischer wirken als vorherige Teile der Shooter-Reihe. Um das zu verwirklichen, hat sich das Entwicklerstudio von Geschichten aus dem Zweiten Weltkrieg inspirieren lassen. In dem gezeigten Gameplay-Material sahen wir gewaltige Luftschlachten über dem Pazifik und hitzige Gefechte in den Wüsten Nordafrikas. Wie nah die Missionen der Kampagne der Realität aber wirklich kommen, lässt sich alleine anhand der Szenen nicht feststellen. Wichtig ist dem Team bei der Entwicklung von Vanguard jedenfalls, dass die Kämpfe an allen Fronten eingefangen werden.

Charaktere mit Persönlichkeit

Im Mittelpunkt der Geschichte steht das Team um den britischen Soldaten Sgt. Arthur Kingsley, dieser gilt als der Leader des Vierergespanns. Die Kampagne trägt den Titel „Rise of the Special Forces“ und soll sich dementsprechend um den Aufstieg der ersten Spezialeinheiten drehen. Auch die einzelnen Charaktere und deren Geschichte möchte Sledgehammer Games in Call of Duty: Vanguard tiefgehender behandeln. Aus diesem Grund basieren die vier Hauptfiguren auf echten Personen im Zweiten Weltkrieg. So wurde Kingsley, der Anführer unserer Gruppe, dem britischen Soldaten Sidney Cornell nachempfunden, der auf Seiten der Alliierten als Fallschirmspringer in der Normandie gekämpft hat. Die Scharfschützin Lyudmila Pavlichenko diente als Vorbild von Polina Petrova. Dazu kommen noch Wade Jackson und der Australier Lucas Riggs, die in Vanguard dem Kampfpiloten Vernon „Mike“ Micheel und dem neuseeländischen Soldaten Charles Upham ähneln sollen. Jeder dieser Charaktere nimmt also seine Rolle in den vier unterschiedlichen Frontgebieten ein. Im altbekannten Call-of-Duty-Stil sollen die Missionen dabei nicht als einzelne, unabhängige Abschnitte spielbar sein, sondern im-


Sledgehammer möchte die gewaltigen Kämpfe des Zweiten Weltkrieges spielbar machen.


Der Wüstenfuchs: Das Nordafrika-Setting ist in Spielen weitestgehend unverbraucht.

mer einen Zusammenhang haben und so die lineare Story spannend vorantreiben.

Die Nacht vor dem D-Day

Neben einigen kürzeren Gameplay-Szenen wurde uns während der Präsentation auch ein längerer, spielbarer Ausschnitt aus der Kampagne vorgeführt. In diesem Level-Abschnitt machten wir uns einen ersten Eindruck von der Atmosphäre und dem Spielgefühl in Vanguard. In der Mission „Operation Tonga" schlüpfen wir in der Nacht vor dem D-Day in die Rolle von Sgt. Arthur Kingsley, der aus einem Flugzeug in Richtung Kriegsgebiet abspringt. Um ihn herum schlagen Geschosse ein, Flugzeuge werden getroffen und stürzen brennend zu Boden. Natürlich geht auch der Fallschirmsprung in die Hose und unser Charakter landet im kühlen Nass. Kurz geschüttelt und weiter geht's! Die Deutschen haben schon einen Suchtrupp losgeschickt, der die gestrandeten Fallschirmjäger aufspüren soll. Ohne Waffen bahnen wir uns unentdeckt einen Weg durch ein Waldstück. Unser Vorgesetzter hat weniger Glück und wird vor unseren Augen erschossen. Mit seinem Gewehr erledigen wir kurzerhand den Mörder und im Anschluss daran geht es in die Richtung eines kleinen französischen Dorfes, in dem wir in der Ferne schon unser Ziel erspähen: eine Windmühle. Daraufhin beginnt eine wilde Verfolgungsjagd ganz in Call-of-Duty-Manier, mal heimlich, still und leise – mal mit ganz viel Kawumm und Schießpulver.

Flugzeuge im Pazifik? Da kommt uns doch sofort Pearl Harbour in den Sinn.

Vanguard soll die brutalen Luftschlachten im Pazifikgebiet bildgewaltig einfangen.

Das Dröhnen der historischen Flugzeuge wurde mit 3D-Audioaufnahmen eingefangen.

Im Unterschied zu den meisten Missionen der Vorgänger wirkte dieser kurze Abschnitt äußerst düster und fast schon beklemmend. In einem kleinen Bauernhaus schlagen die Kugeln nur so um den eigenen Charakter ein. Wo sich die Feinde befinden, können wir höchstens erahnen. Sledgehammer Games möchte mit der Kampagne von Vanguard die Brutalität des Krieges einfangen und wir sind ziemlich sicher, dass erneut kontroverse Szenen im Ego-Shooter zu finden sein werden. Hauptaugenmerk soll zum einen auf den engen und unübersichtlichen Häuserkämpfen liegen. Zum anderen wollen die Entwickler die massiven Schlachten des Zweiten Weltkrieges mit unzähligen Soldaten und Kampfflugzeugen so authentisch wie möglich auf den heimischen Bildschirmen zeigen.



Ganz in CoD-Manier steht uns wieder eine riesige Auswahl an Knarren zur Verfügung.

Als Scharfschützin beobachten wir diese heikle Situation zunächst aus dem Hinterhalt.

Technische Höchstleistungen

Die Storys der Call-of-Duty-Reihe ähneln sich seit Jahren in einigen Punkten. Sie sind alle kurz, spannend und extrem actiongeladen. Die Gameplay-Szenen, die wir zu Gesicht bekommen haben, lassen darauf schließen, dass sich dies auch in Vanguard nicht großartig ändern wird. Über die Länge der Kampagne sprachen die Entwickler zwar nicht, aber Sledgehammer Games ist sich bestimmt bewusst, dass die meisten Spieler wohl mehr Wert auf die Multiplayer-Parts des Titels legen. Dennoch hat sich das Entwicklerstudio auch für den Einzelspieler-Modus ordentlich ins Zeug gelegt und vor allem im Vergleich zum Vorgänger, Black Ops: Cold War, auf der technischen Seite einen großen Schritt nach vorne gemacht. Der Grafikstil wirkt wieder realistischer und gleicht eher dem Modern-Warfare-Reboot aus dem Jahr 2019. In der beschriebenen Mission konnten wir das Effekt- und Partikelfeuerwerk, das uns der neue CoD-Teil wohl liefern wird, bereits erahnen. Auch Neuerungen im Bereich der Ballistik sollen in Vanguard implementiert sein. So prallen Kugeln nun von Objekten ab und die Umgebung ist deutlich zerstörbarer als noch in früheren Titeln der Reihe. Wir können also endlich durch Holzwände oder Fußböden hindurchschießen, aber natürlich auch getroffen werden.

Zum authentischeren Gesamtbild und der anspruchsvolleren Geschichte passt auch der Detailgrad. In den Häusern befinden sich neben vielen persönlichen Gegenständen beispielsweise auch etliche Bilder von Stalin, Lenin oder anderen wichtigen Politkern der damaligen Zeit. Gleiches gilt für die Sound-Effekte von Vanguard. Um das Spielerlebnis realistischer zu gestalten, nahm das Team 3D-Audio von echten Flugzeugen und Fahrzeugen aus der damaligen Zeit auf. Untermalt wird Call of Duty: Vanguard außerdem von Musikstücken des Komponisten Bear McCreary. Internationale Bekanntheit erlangte dieser durch seine Soundtracks zu den Fernsehserien Battlestar Galactica und The Walking Dead. Sollte das Waffen-Handling an die Vorgänger anknüpfen, können wir uns wohl fast schon sicher sein, dass Vanguard auf der technischen Seite überzeugen wird. Zum Einsatz kommt auch im neuen Titel der Reihe wieder die hauseigene Call-of-Duty-Engine.

Kaum Infos zum Multiplayer

Machen wir es kurz: Wer sich Infos zu den unterschiedlichen Multiplayer-Modi erhofft hat, der wird enttäuscht. Im Fokus der Präsentation stand größtenteils die Kampagne. Größtenteils? Genau, ein paar Details zu den Multiplayer-Varianten von Vanguard ließen sich die Entwickler dann doch noch entlocken. Eine sehr gute Nachricht für alle Mehrspieler-Fans gleich vorweg: Sledgehammer Games möchte am Release-Tag ganze 20 Maps für die Spieler bereitstellen – davon sollen alleine 16 Karten für 6-vs.-6-Spielmodi ausgelegt sein. Zum Vergleich CoD: Black Ops – Cold War hatte zum Start lediglich acht Karten dieser Größenordnung zu bieten. Auch der Multiplayer profitiert immens von der verbesserten Ballistik. Aufgrund der Zerstörbarkeit der Wände und Objekte können beispielsweise in Schusswechseln bestimmte Bereiche einer Map zugänglich gemacht werden, wodurch wiederum neue Optionen und taktische Variabilität entstehen. Sledgehammer möchte außerdem mit innovativen Spielmodi das Tempo und den Kampfrhythmus in den Partien abwechslungsreicher gestalten. Zudem findet die Mount-Funktion nach einem Jahr Abstinenz wieder zurück



Im Mittelpunkt stehen in Vanguard die brutalen Kämpfe an allen Fronten des Krieges.

Flugzeug, Panzer, Fußsoldat: Das Gameplay soll sich je nach Charakter unterscheiden.

Flugzeugträger zerstört: An der Pazifikfront müssen Schiffe versenkt werden.

in das Spiel. Wir können uns also an Objekten anlehnen und aus der Deckung feuern, um unseren Gegnern gewaltig einzuheizen.

Einen kurzen Teaser zu einem der neuen Modi bekamen wir ebenfalls zu sehen. Dieser nennt sich Champion Hill und soll in den nächsten Wochen detaillierter vorgestellt werden. Auch mit Informationen zur erfolgreichen Warzone und dem Zombiemodus hielt sich das Entwicklerteam während des Events noch zurück. Der Battle-Royale-Part des Shooters soll zum Release eine nagelneue Map und ein Anti-Cheat-System spendiert bekommen. Vor allem am PC hat das Entwicklerstudio Raven Software derzeit nämlich an einem massiven Cheater-Problem zu knabbern. Der beliebte Zombiemodus entsteht in enger Zusammenarbeit mit Treyarch und soll ebenfalls neue Karten und Features enthalten.

Call of Duty muss abliefern

Das gezeigte Material sieht bisher sehr gut aus und auch die Entscheidung, eine authentischere und persönlichere Story erzählen zu wollen, ergibt durchaus Sinn. Bis auf die Kampagne von Black Ops: Cold War lieferte der Einzelspielermodus vorheriger CoD-Titel aber immer eine spannende und außerordentlich gute Geschichte ab. In der Reihe hakte es in den letzten Jahren eher an anderen Ecken: dem Multiplayer-Part. Es gibt natürlich ein paar



CoD-typisch: Actiongeladene Kämpfe und Explosionen wohin das Auge reicht.

Auch die Charakter-Animationen wirken in Vanguard wieder deutlich intensiver.

Ausnahmen, aber ein Großteil der Spielerschaft kauft sich ein neues Call of Duty ausschließlich aufgrund des Mehrspielermodus. Und gerade in diesem Bereich hat die Marke rückläufige Spielerzahlen. Während sich der schärfste Konkurrent Battlefield in den letzten zwei Jahren neu aufgestellt hat und in diesem Jahr mit Battlefield 2042 einen vielversprechenden Ego-Shooter auf den Markt bringt, musste die CoD-Reihe immer wieder ordentlich Kritik einstecken. Zwar hat Vanguard mit der Kampagne einen Vorteil auf seiner Seite, doch ob der Einzelspielermodus, den es im neuen EA-Shooter nicht geben wird, den Konkurrenzkampf zu Gunsten von Call of Duty entscheiden kann, steht noch in den Sternen.

Auch der aktuelle Sexismus-Skandal rund um Activision Blizzard wird sich in den Verkaufszahlen voraussichtlich bemerkbar machen. Sollte der Multiplayer zum Release ähnlich fehlerbehaftet sein wie im vergangenen Jahr bei Black Ops: Cold War, könnten viele Spieler die Seite wechseln und zur Konkurrenz Battlefield greifen. Activision und Sledgehammer Games stehen dementsprechend gehörig unter Druck. Wenn das Flaggschiff aus ihren Reihen nicht noch mehr Breitseite erhalten soll, muss der Mehrspielermodus von Vanguard funktionieren und für die große Masse ansprechend sein. Ein Schritt weiter zurück zu den Wurzeln hat schon so mancher Videospielreihe gutgetan!

Bis es soweit ist und Call of Duty: Vanguard am 05. November auf den Markt kommt, werden wir definitiv noch weitere Gameplay-Szenen und Multiplayer-Ausschnitte zu Gesicht bekommen. Auch ein Alpha-Test auf der Playstation steht vor dem Release an. Unser erster Eindruck zur Kampagne des neuen Titels fiel durchaus positiv aus. Sollte das komplette Paket so überzeugen wie die kurzen Ausschnitte aus der Präsentation, könnte sich Call of Duty weiterhin auf dem Thron der First-Person-Shooter halten. Es bleibt allerdings ein wackeliger Drahtseilakt. ❑

MICHAEL MEINT

„In diesem Jahr braucht es mehr als nur eine vielversprechende Kampagne."

Düster, persönlich und bildgewaltig: Der Einzelspielermodus von Vanguard wird einmal mehr abliefern, da bin ich mir sehr sicher. Die Call-of-Duty-Reihe hat es bis auf wenige Ausnahmen immer geschafft, mich in den kurzen, aber actiongeladenen Kampagnen zu überzeugen. Vanguard wird dem wohl in nichts nachstehen. Das gezeigte Material erinnert stark an das grandiose CoD: World at War aus dem Jahr 2008. Sollte es Sledgehammer Games wirklich schaffen, den Charakteren mehr Leben einzuhauchen, könnte die Story des Shooters definitiv überzeugen. Doch es hakt mittlerweile an anderen Ecken. Noch vor wenigen Jahren war der Mehrspielermodus das Aushängeschild der Reihe. Doch der Multiplayer von Black Ops: Cold War war zuletzt der vermutlich schwächste des kompletten Franchise. Mit Battlefield 2042 bieten DICE und Electronic Arts ab Oktober außerdem einen ernstzunehmenden Konkurrenten an. Activision und Sledgehammer Games müssen sich also gehörig steigern, um die Vorherrschaft im Shooter-Bereich zu verteidigen. Ein Fehlstart wie im letzten Jahr darf nicht noch einmal vorkommen.


Das gezeigte Material wirkte für ein Call of Duty äußerst düster und beklemmend.

Genre: Survival-Action
Entwickler: RocketWerkz
Hersteller: RocketWerkz
Termin: 20. November 2021

Icarus

DayZ-Schöpfer Dean Hall meldet sich mit einem neuen Survival-Spiel zurück: Icarus! Wir klären in der Vorschau, was der Titel alles auf dem Kasten hat.

Von: David Benke

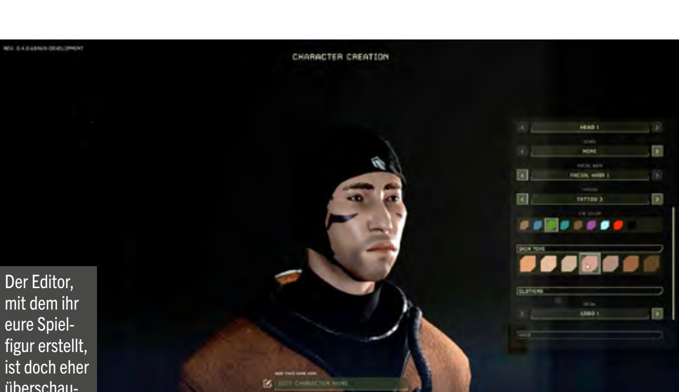
Mit DayZ trat Entwickler Dean „Rocket" Hall im Jahr 2012 einen echten Survival-Hype los. Die Arma-2-Mod begeisterte mit seinem knallharten Überlebenskampf im zombieverseuchten Chernarus Millionen von Spielern. Zudem legte sie mit Spielelementen wie Ressourcensammeln, Crafting und dem Überwachen wichtiger Körperfunktionen den Grundstein für viele andere Genrevertreter, die in den Jahren danach folgten.

Mit der 2018 veröffentlichten Standalone-Version hatte Hall dann allerdings nichts mehr am Hut. Stattdessen gründete der Neuseeländer lieber sein eigenes Studio und widmete sich seinem neuen Projekt Icarus. Das ist wenig überraschend auch ein Survival-Titel geworden, kommt allerdings komplett ohne Untote, PvP oder andere Genre-Konventionen aus. Wir konnten zusammen mit dem Chefentwickler schon mal knappe zwei Stunden reinspielen und uns erklären lassen, was das Spiel denn nun so besonders macht.

Survival braucht keine Story

Kurz und knapp formuliert: Icarus ist sitzungsbasiert. Während ihr in Minecaft und Co. stets in dieselbe Welt zurückkehrt und dort in aller Ruhe an eurem Häuschen weiter bastelt, werdet ihr hier immer wieder in neue Erkundungsmissionen geschmissen. Von einer Basis im All geht's per Drop Pod auf einen fremden Planeten, wo ihr ihr Ressourcen sammeln, Werkzeuge bauen und irgendwie überleben müsst. Und das alles unter Zeitdruck! Am oberen Bildschirmrand zeigt ein Timer an, wie lange eure Session noch verfügbar ist. Schnappt euch also schnellstmöglich so viel Kram, wie ihr tragen könnt, kehrt zur Raumstation zurück und nutzt dort eure Beute, um euch auf den nächsten Auftrag vorzubereiten. Das Spielkonzept ist also ein wenig vergleichbar mit dem, was etwa auch Escape from Tarkov macht.

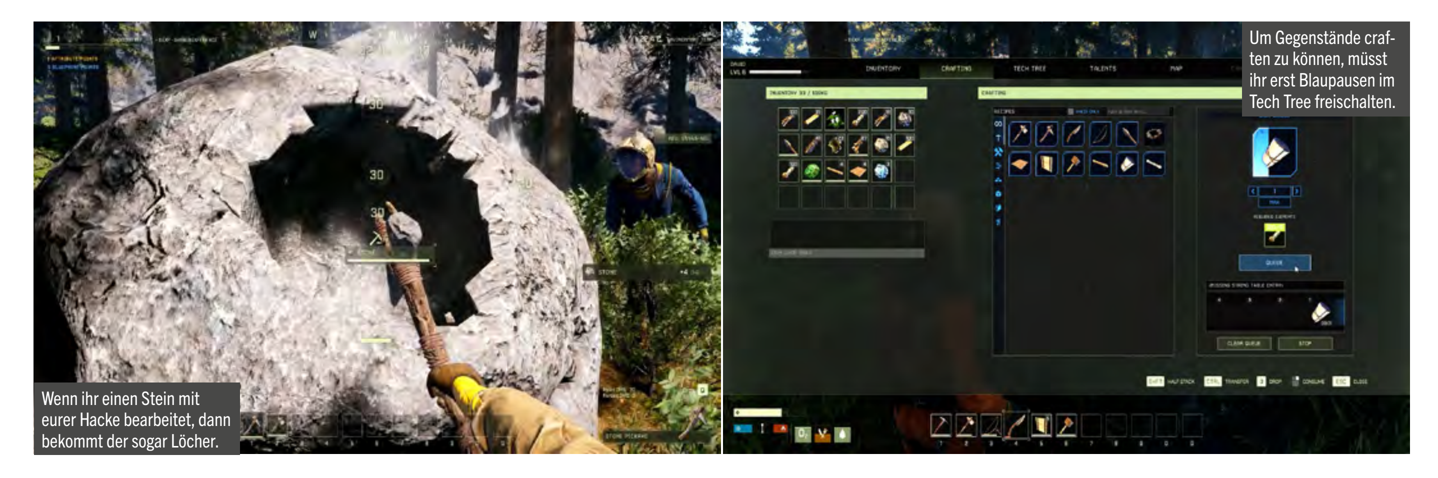
„Zu Beginn werden Drops für mehrere Wochen verfügbar sein. Man braucht ja erst einmal etwas Zeit, um sich zurecht zu finden", stellte Hall im persönlichen Gespräch klar. Später fallen die Sitzungen dann aber auch deutlich kürzer aus: nur wenige Tage oder gar Stunden. Da ist dann gutes Zeitmanagement gefragt. Denn wer sich nicht rechtzeitig in die Rettungskapsel begibt und vom



Der Editor, mit dem ihr eure Spielfigur erstellt, ist doch eher überschaubar.



Wer auf Icarus überleben will, muss auf seine Sauerstoffversorgung achten.



Wenn ihr einen Stein mit eurer Hacke bearbeitet, dann bekommt der sogar Löcher.

Um Gegenstände craften zu können, müsst ihr erst Blaupausen im Tech Tree freischalten.

Planeten verschwindet, der wird zurückgelassen und verliert dabei jeglichen Fortschritt.

Einen übergreifenden Handlungsbogen wie etwa in The Forest oder The Long Dark gibt es in Icarus dabei nicht. „Ich würde nicht so weit gehen, zu behaupten, dass wir eine explizite Story erzählen“, verriet Hall. „Aber unsere Welt, unser Universum vermittelt schon eine Art Geschichte.“ Eine Geschichte über große Ambitionen und geplätzte Träume. Über eine Menschheit, die nach den Sternen greifen wollte und dabei kläglich scheiterte. Der Name des Spiels kommt ja nicht von ungefähr.

Die Kurzfassung: Auf dem fremden Planeten Icarus wird ein riesiges Terraforming-Experiment gestartet, um eine zweite Erde zu erschaffen. Das Vorhaben geht natürlich ordentlich in die Hose. Die neue Welt erweist sich als unwirtlicher Ort, der zum Leben völlig ungeeignet ist, dafür aber voll wertvoller exotischer Rohstoffe steckt. Eine Art „Goldrausch 2.0“ entbrennt und jede Menge wagemutige Schatzsucher machen sich auf, ihr Leben für ne schnelle Mark aufs Spiel zu setzen. Wer sich an dieser Stelle noch tiefer in der Materie verlieren will, dem legen wir den Kurzfilm „No Rescue“ ans Herz, den die Entwickler von Rocketwerkz auf ihrem hauseigenen Youtube-Kanal hochgeladen haben. Der liefert weitere Hintergründe. Wir machen aber lieber mit dem Gameplay weiter.

Höhlenmensch im Raumanzug

Ihr seid nun also einer dieser lebensmüden Pioniere, die ihr Glück auf Icarus versuchen. Dafür baut ihr euch zu Spielbeginn einen eigenen Charakter zusammen, wählt einen Landepunkt aus und stürzt euch ins Abenteuer. Bevor’s ans Ressourcen-Schürfen und Erledigen von Fraktionsmissionen geht, steht aber natürlich erst einmal klassischer Überlebenskampf auf dem Programm: Ihr seid ja quasi nur ein Höhlenmensch im Raumanzug. Wenn ihr auf der Planetenoberfläche ankommt, habt ihr keinerlei Ausrüstung bei euch. Es gilt also, gemäß Genre-Standard, nützlichen Kram einzusammeln, um nicht draufzugehen.

Ihr müsst regelmäßig essen, trinken und euch um eure Sauerstoffversorgung kümmern. Dafür sammelt ihr Oxit, das ihr in einen passenden Slot eures Anzugs packt. Der wandelt die Gesteinsbrocken dann in Atemluft um. Auch Wasser- und Nahrungsaufnahme lassen sich auf diese Weise später automatisieren. Bis dahin müsst ihr eure Vorräte im Inventar auswählen und per Rechtsklick händisch zu euch nehmen. Nervig oder anstrengend sollen die Survival-Elemente von Icarus dabei aber nicht werden. Die Entwickler sprechen von einem „sanften Druck“. Je nachdem, wo ihr euch befindet und welche Aufgaben ihr erledigt, verbraucht ihr mal, mehr mal weniger Energie, die euer Körper dann entsprechend zurückfordert. Das Spiel schreit euch aber nie FÜTTER MICH! ins Gesicht und verlangt, dass ihr 24/7 auf der Suche nach dem nächsten Fluss oder Beerenstrauch seid. So könnt ihr euch guten Gewissens auch mal anderen Aspekten des Spiels widmen, beispielsweise dem Crafting. Schon innerhalb kürzester Zeit lässt euch Icarus primitive Werkzeuge wie ein Messer oder einen Bogen herstellen, die eure Überlebenschancen drastisch erhöhen. Wenn die Natur angreift, könnt ihr jetzt zurückschlagen! Dabei ist allerdings ein wenig Geschick gefragt. An Wölfe, Bären und andere Viecher schleicht ihr euch bestenfalls ungesehen heran, beim Schießen solltet ihr den Geschossabfall mit einberechnen. Visiert also lieber eine Nummer höher an oder euer Pfeil rauscht am Ziel vorbei. Das kann tödliche Konsequenzen haben, denn die Flora und Fauna von Icarus sind nicht ohne!

Schaffe, schaffe, Häusle baue!

Darüber hinaus gibt es zahlreiche Statuseffekte, die es im Blick zu behalten gilt: Grillt ihr euer Fleisch vor dem Essen nicht, riskiert ihr eine Lebensmittelvergiftung. Bluten verhindert eure automatische Gesundheitsregeneration. Auf der anderen Seite gibt es natürlich auch einige hilfreiche Buffs: Gut ausgeruht bekommt ihr etwa einen Bonus auf eure Ausdauer. Habt ihr also genug Rohstoffe zusammen, solltet ihr euch daranmachen, euch eine Bleibe zusammenzuzimmern. In einem Bett könnt ihr nicht nur sicher die Nacht verbringen, euer Schlafplatz dient auch als Respawn-Punkt nach einem Tod.

Beim Bausystem haben sich die Macher stark am Gerne-Kollegen Valheim orientiert: Auch in Icarus gibt es eine grundlegende Statik. Ihr müsst also darauf achten, dass ihr eure Bauwerke stabil errichtet und alle Teile ordentlich abstützt. Arbeitet viel mit Fundamenten und Balken, sonst kracht euch euer Dach irgendwann überm Kopf zusammen! Oder Wind und Wetter, die regelmäßig über die Karte toben, verwandeln euren Unterschlupf in Kleinholz!

Dann müsst ihr wieder komplett von vorne anfangen, was ganz schön frustrierend werden kann. Denn die Bedienung des Bausystems fällt zeitweise etwas fummelig



Die Jagd ist ganz schön anspruchsvoll. Beim Zielen mit dem Bogen ist Geschick gefragt.



Nix für Vegetarier: In Icarus wird auch noch jedes letzte Stückchen eurer Beute verwertet.



Der Skilltree ist in drei Unterkategorien eingeteilt und bietet viele Möglichkeiten.

aus. Die verschiedenen Elemente wollen manchmal einfach nicht passend aneinander andocken. Da steht die Decke lieber zwei Meter wie ein Vordach ab, anstatt sich auf die vier dafür vorgesehenen Pfeiler zu setzen. Auch das zugehörige Menü war für unseren Geschmack ein wenig zu verschachtelt. Es gibt unterschiedliche Varianten eines einzigen Bauteils, die ihr durch einen Druck auf die „R"-Taste durchschalten könnt. Das vergisst man in der Hitze des Gefechts aber gerne mal. Dann sucht man zwanzig Minuten verzweifelt nach dem Grund, warum man keine Tür platzieren kann, bis einem einfällt, dass man ja zuerst einen Türrahmen braucht, der sich wiederum unter den Tür-Abwandlungen befindet.

Der Herr der Blaupausen

Was ihr überhaupt bauen könnt, darüber entscheidet euer Charakterfortschritt: Mit allem, was ihr veranstaltet – Bäume fällen, Tiere jagen, Hütten bauen – verdient ihr XP, mit denen ihr im Level aufsteigt. Dabei verbessert ihr zum einen eure Statuswerte wie Ausdauer, Lebensenergie und Co, sammelt zum anderen aber auch



Grafisch macht das Spiel bereits einiges her. Es wird sogar Raytracing unterstützt.

Jagen und Sammeln: In Icarus fühlt man sich wie ein Höhlenmensch im Raumanzug.

Punkte, die ihr dann in einen Talent- und einen Technologie-Baum investieren könnt. Der Skilltree ist selbsterklärend: Wählt aus den drei Kategorien Survival, Construction und Combat Vorteile, die zu eurem Spielstiel passen. Wenn ihr euch mehr als Überlebenskünstler seht, verbessert ihr etwa die Effizienz von Nahrungsreserven. Wollt ihr euch als Baumeister verdingen, dann erhöht ihr eure Reparatur-Geschwindigkeit.

Spannender wird es im Techtree: Hier könnt ihr Blaupausen freischalten, die in vier verschiedenen Stufen immer komplexer werden. Zu primitiven Werkzeugen gesellen sich später ausgefallene Technologien wie Backöfen und Holzfässer. In Icarus gibt es nämlich auch vereinzelte Farming-Elemente: Ihr könnt beispielsweise Getreide anbauen und daraus Brot und Bier herstellen. Das verschafft euch unterschiedliche Buffs, wie auch der Met in Valheim. Anders als im Wikinger-Abenteuer wird es allerdings keine Viehzucht geben. Ihr könnt also keine Horde von Wölfen großziehen und sie dann auf eure Gegner hetzen.

Doch auch ohne Haustiere sind die Crafting-Optionen wirklich beachtlich. Als Einsteiger verliert man in Icarus gerne mal den Überblick, ganz zur Freude von Dean Hall. „Wir wollen, dass sich Spieler ein klein wenig überwältigt fühlen," erklärte uns der Producer. „Wir wollen ihnen zeigen, dass unser Spiel einfach sehr viel zu bieten hat." Unserer Meinung nach hätte es aber auch ruhig etwas mehr Hilfe sein dürfen.

Wo bin ich?

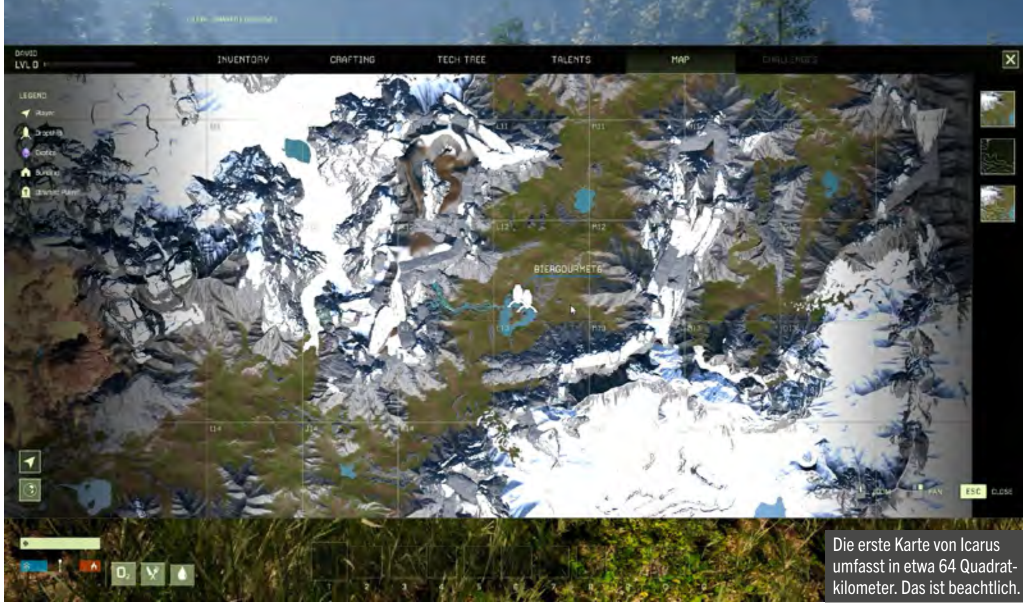
Gleiches gilt bei der Orientierung. Die Karte von Icarus ist (höflich ausgedrückt) etwas minimalistisch. Sie bietet zwar einen ordentlichen Überblick über eure Umgebung, gerade im Koop mit bis zu sieben Freunden hätten wir uns aber das eine oder andere Komfort-Feature gewünscht. Es gibt beispielsweise keine Map-Markierung für eure Mitspieler. Es kommt also gerne mal vor, dass ihr euren Überlebenspartner aus den Augen verliert und euch plötzlich mutterseelenallein am Arsch der Welt wiederfindet. Da helfen dann nur noch Sprach und Textchat weiter. Das haben die Macher so zwar angeblich geplant. „Wir mögen, dass man sich auch mal heillos verirrt", verriet uns Hall, der als selbsternannter Purist sogar findet, dass Spieler noch immer zu viele Infos bekommen. Uns wollte das aber irgendwie nicht zusagen. Schick fanden wir dafür die Welt von Icarus selbst. Die erste Karte, auf der wir unterwegs waren, maß beeindruckende 64 Quadratkilometer. Und nichts davon war zufallsgeneriert! Jede Map ist mühsam von Hand gebaut, um eine bestmögliche Spielerfahrung zu bieten. „Prozedural erstellte Spielinhalte können sich sehr schnell, sehr ähnlich anfühlen", so Hall. Daher wird lediglich die Verteilung von Ressourcen jedes Mal aufs Neue beliebig bestimmt.

Auch in Sachen Grafik gab es nicht viel zu meckern: Icarus hat

hübsches Wasser, eine ansehnliche Beleuchtung und ordentliche Wettereffekte. Zudem wird jeder einzelne Voxel der Welt simuliert. Wenn ihr mit eurer Spitzhacke also auf einen Stein einschlagt, dann bekommt der tatsächlich Löcher. Das sorgt für eine extrem immersive Spielerfahrung, man fühlt sich, als sei man tatsächlich Teil des Universums. „In Sachen Grafikqualität wollten wir nochmal einen draufsetzen", meinte Studiochef Hall. Deshalb hat man sich auch mit NVIDIA zusammengetan und eine RTX-Option ins Spiel eingebaut. Gepaart mit dem atmosphärischen Sounddesign und dem dynamischen Wechsel zwischen First- und Third-Person-Perspektive machte die Inszenierung von Icarus daher bisher einen richtig ordentlichen Eindruck.



Beim Bauen müsst ihr auf die Statik eurer Häuser achten. Das kennt man aus Valheim.



Die erste Karte von Icarus umfasst in etwa 64 Quadratkilometer. Das ist beachtlich.

Mit Community-Support gegen die Konkurrenz

Klar, ein paar technische Probleme gab es in unserer Anspieldemo schon noch. Das User Interface war beispielsweise ziemlich verbuggt, einmal wurde auch unser gesamter Charakterfortschritt zurückgesetzt. Ein kurzer Neustart der Session sorgte hier aber stets für Abhilfe. Und in der finalen Version sollte wohl so viel Feinschliff stecken, dass solche Fehler gar nicht mehr vorkommen.

Dafür setzen die Macher auf eine intensive Zusammenarbeit mit der Community, so wie auch schon bei der Entwicklung der DayZ-Mod: Vor dem Launch stehen etwa noch eine Reihe von Beta-Tests an, in denen neue Mechaniken und Inhalte ausprobiert werden können. Am 20. November soll dann der offizielle PC-Release von Icarus erfolgen – als vollständiges Gesamtpaket, poliert und mit jeder Menge Content. „Das Problem mit Early-Access-Titeln ist oft, dass sie einfach noch nicht fertig sind", so Hall. „Und das wollten wir nicht. Mit Icarus geben wir euch einen Startpunkt, eine Core Experience, die bereits gut funktioniert. Von da aus wollen wir dann neue Inhalte hinzufügen."

Das funktioniert so: Nach dem ersten Kapitel „First Cohort" sollen später noch mindestens zwei weitere folgen, die das Spielerlebnis dann aus dem vertrauten Anfangsgebiet, das noch stark an die Erde erinnert, in immer fremdere und anspruchsvollere Regionen verlagern. Die könnt ihr euch bereits jetzt als Teil der Deluxe Edition sichern oder später separat kaufen. Hall spricht hier von einer Art „Paradox-Modell". Wie der schwedische Publisher (bekannt für Crusader Kings oder Victoria) will man in Zukunft einen Mix aus kostenpflichtigen DLCs für Hardcore-Fans und kostenlosen Updates für die breite Masse bieten. Das soll helfen, Icarus auch langfristig im Genre zu etablieren. ❏



Icarus lässt sich im Koop mit sieben Freunden spielen, mit Text- und Voice-Chat.

DAVID MEINT

„Interessantes Konzept, irritierendes Geschäftsmodell"

Dass im Bereich der Survival-Games immer noch Platz für neue Ideen ist, das hat ja gerade erst dieses Jahr Valheim eindrucksvoll bewiesen. Das legte auch mehr Fokus auf PvE, Erkundung und ein ausgeklügeltes Bau-System. Entsprechend kann ich mir gut vorstellen, dass Icarus zumindest einen ähnlichen Erfolg verzeichnen könnte. Das sitzungsbasierte Spielkonzept bringt ein wenig frischen Wind ins Genre, das Setting wirkt vielversprechend, die technisch (weitestgehend) saubere Umsetzung ist auch mal eine nette Abwechslung im Vergleich zu anderen Titeln, die jahrelang halbgar im Early Access rumdümpeln. Nur das Geschäftsmodell mit kostenpflichtigen Zusatz-Kapiteln und einer knapp 80 (!) Euro teuren Deluxe Edition stößt mir noch etwas sauer auf. Das haben andere Konkurrenten deutlich besser gelöst.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Ubisoft Annecy
Hersteller: Ubisoft
Termin: 28. Oktober 2021

Riders Republic

Wir haben uns in die Beta des Open-World-Extremsport-Spektakels gewagt und verraten euch, warum der Titel Steep wohl locker in die Tasche stecken wird.

Von: Christian Dörre

Nach ein paar Verschiebungen soll Riders Republic am 28. Oktober für PC, PS4, PS5, Xbox One und Xbox Series X/S erscheinen. Dafür, dass der Releasetermin diesmal eingehalten wird, spricht auch, dass in den letzten Tagen eine Beta zu Ubisofts Open-World-Multiplayer-Trendsport-Spektakel stattfand. Selbstverständlich nahmen auch wir daran teil und machten unter anderem mit Fahrrädern, Snowboards und Raketen-Wingsuits verschiedene US-Nationalparks unsicher. Doch nicht nur das: Ubisoft ließ uns auch an speziellen Events teilnehmen, brachte uns verschiedene Features des Titels näher und verriet uns Hintergrundinfos zur Spielwelt.

Mehr Natur = **mehr Spaß**

Im Quasi-Vorgänger Steep brachte uns das Entwickler-Team von Ubisoft Annecy auf verschiedene verschneite Berge und ließ uns dort mit Gleitschirm und Wingsuit, vor allem aber auf Skiern und Snowboard Spaß haben. Das Fundament von Steep bestand aus einer offenen Welt, die man frei erkunden konnte, stylishen Tricks mit den unterschiedlichen Sportgeräten und natürlich der Multiplayer-Komponente. Die Welt war voll mit anderen Spielern, mit denen man sich in verschiedenen Disziplinen messen konnte. Auch Riders Republic baut wieder auf dieses Fundament, doch diesmal soll alles noch stylisher, noch größer, noch besser und vor allem noch abwechslungsreicher sein. Nach einigen Stunden in der Beta können wir dann auch sagen, dass dieses Vorhaben wohl gelingen wird.

Diesmal beschränkt man sich nämlich nicht nur auf Schneegebiete, es geht auch in blühende Wälder und sonnige Canyons. Die Spielwelt von Riders Republic besteht aus insgesamt sieben Regionen, die fließend ineinander übergehen. Die sind aber nicht einfach Hirngespinste der Ent-



Die Steuerung des Raketen-Wingsuits ist wunderbar genau. So kann man sich dem Geschwindigkeitsrausch voll und ganz hingeben.

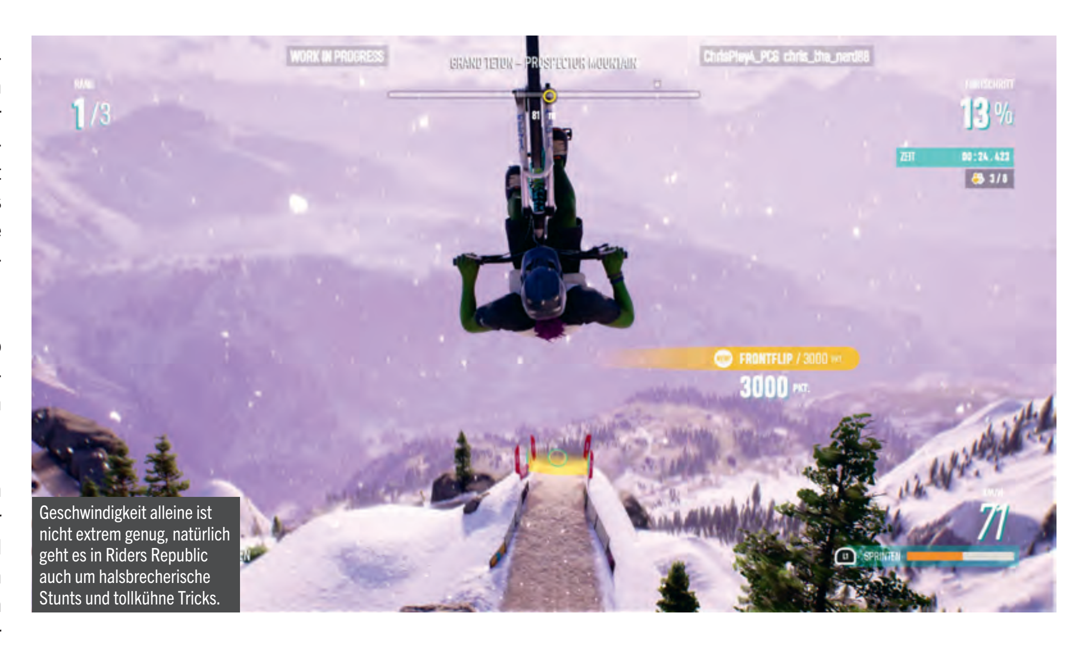

Die Charaktere im Spiel sind allesamt mega-hip und total aufgedreht, bislang waren die Cutscenes aber recht witzig.

wickler, sondern Teile echter US-Nationalparks. Unter anderem geht es nach Yosemite, Zion oder Bryce Canyon und auch der Mammoth Mountain ist dabei. Die Welt ist wirklich gigantisch und bereits nach kurzer Zeit im Spiel ist die Karte vollgepflastert mit verschiedenen Events und Wettbewerben, an denen man teilnehmen darf.

Es steht einem dabei frei, ob man per Schnellreise hin und herspringt oder den ganzen Weg zum Ziel selbst zurücklegt. Egal, ob zu Fuß, per Gleitschirm, Wingsuit, auf Skiern, Snowboard oder dem Fahrrad. Da es auch abseits der Missionsmarker Geheimnisse und bekannte Sehenswürdigkeiten zu entdecken gibt, lohnt es sich durchaus, nicht immer nur per Schnellreise über die Map zu hopsen. Obwohl das zugegeben ziemlich verlockend ist, denn die Ladezeiten sind dabei angenehm kurz.

Wer die Augen offenhält, entdeckt jedoch ständig Areale, wo man Stunden verbringen kann. Die Entwickler zeigten uns als Beispiel ein Gebiet am Mammoth Mountain, das sich in sieben Spuren aufteilt. In jeder Spur gibt es ganz eigene Möglichkeiten für Tricks, die man bei einmaligem Fahren gar nicht nutzen kann. Ubisoft Annecy hat sich also wirklich Gedanken gemacht, die bekannten Nationalparks so ins Spiel einzubauen, dass sie sich für wilde Trickfahrten eignen und genügend Abwechslung bieten.

Grafisch ist Riders Republic allerdings auch auf dem PC und den neuen Konsolen nicht gerade eine Offenbarung. Man merkt schon sehr, dass der Titel noch auf die Anvil Engine von Steep setzt. Die Spielwelt ist zwar äußerst stimmungsvoll, aber die Charaktermodelle sind recht altbacken und man erkennt auch immer wieder mal matschige Texturen. Während unserer Zeit in der Beta kam es auf der PS5 auch teilweise zu Tearing. Aber hier wollen wir auch nicht zu streng sein, denn schließlich ist das Spiel ja noch nicht fertig.



Geschwindigkeit alleine ist nicht extrem genug, natürlich geht es in Riders Republic auch um halsbrecherische Stunts und tollkühne Tricks.

Lieber Rad dran als Rad ab

Riders Republic bemüht sich sehr um spielerische Abwechslung. Es gibt jetzt mehr verfügbare Sportarten als noch in Steep, die zudem immer wieder mit allerlei kreativen oder herrlich bescheuerten Einfällen aufgepeppt werden. Snowboard und Skier sind ebenso noch an Bord wie der Gleitschirm und der Wingsuit. Bei letztgenannten Sportgeräten gibt es jedoch weitere Varianten. Vom Gleitschirm gibt es noch eine Motorschirm-Variante. Damit ist man also nicht auf den Wind angewiesen und kann wirklich frei über die Spielwelt fliegen. Vom Wingsuit gibt es hingegen noch die Raketen-Variante. Wie der Rocketeer aus dem gleichnamigen Disney-Klassiker zischt man durch die Lüfte. Die Steuerung ist dabei glücklicherweise sehr genau. Auch Anfänger können sofort abheben, Spaß haben und den Geschwindigkeitsrausch am Himmel genießen.

Die größte Neuerung ist aber natürlich, dass man sich nun auch aufs Fahrrad schwingen und Rennen bestreiten darf. Zur Auswahl stehen hier Downhill-Rennen, bei denen es über Stock und Stein geht, und auch Rennwettbewerbe auf Asphalt. Dementsprechend darf man immer zwischen Mountain Bikes und Rennrädern wählen. Mit R2 tritt man schneller in die Pedale und per L1 darf man auch einen Sprint starten. Allerdings leert sich die Sprint-Leiste relativ schnell und wird zügiger wieder aufgeladen, wenn man nicht ständig in die Pedale tritt. Man muss also gut abwägen, wann man lossprintet und wann man einfach mal rollen lässt.

Die Steuerung der Bikes geht gut von der Hand. Schon nach ein paar Minuten driftet man gekonnt um enge Kurven und weicht Hindernissen aus. Besonders rasant sind die Rennen natürlich, wenn man die Ego-Ansicht auswählt. Je nach Strecke wird hier richtig Adrenalin freigesetzt. Schade ist allerdings, dass die Kamera zurück in die Third-Person-Perspektive geht, wenn man einen Trick ausführt. Wahrscheinlich wären die Flips und Saltos aber auch für empfindliche Mägen ein bisschen zu viel.

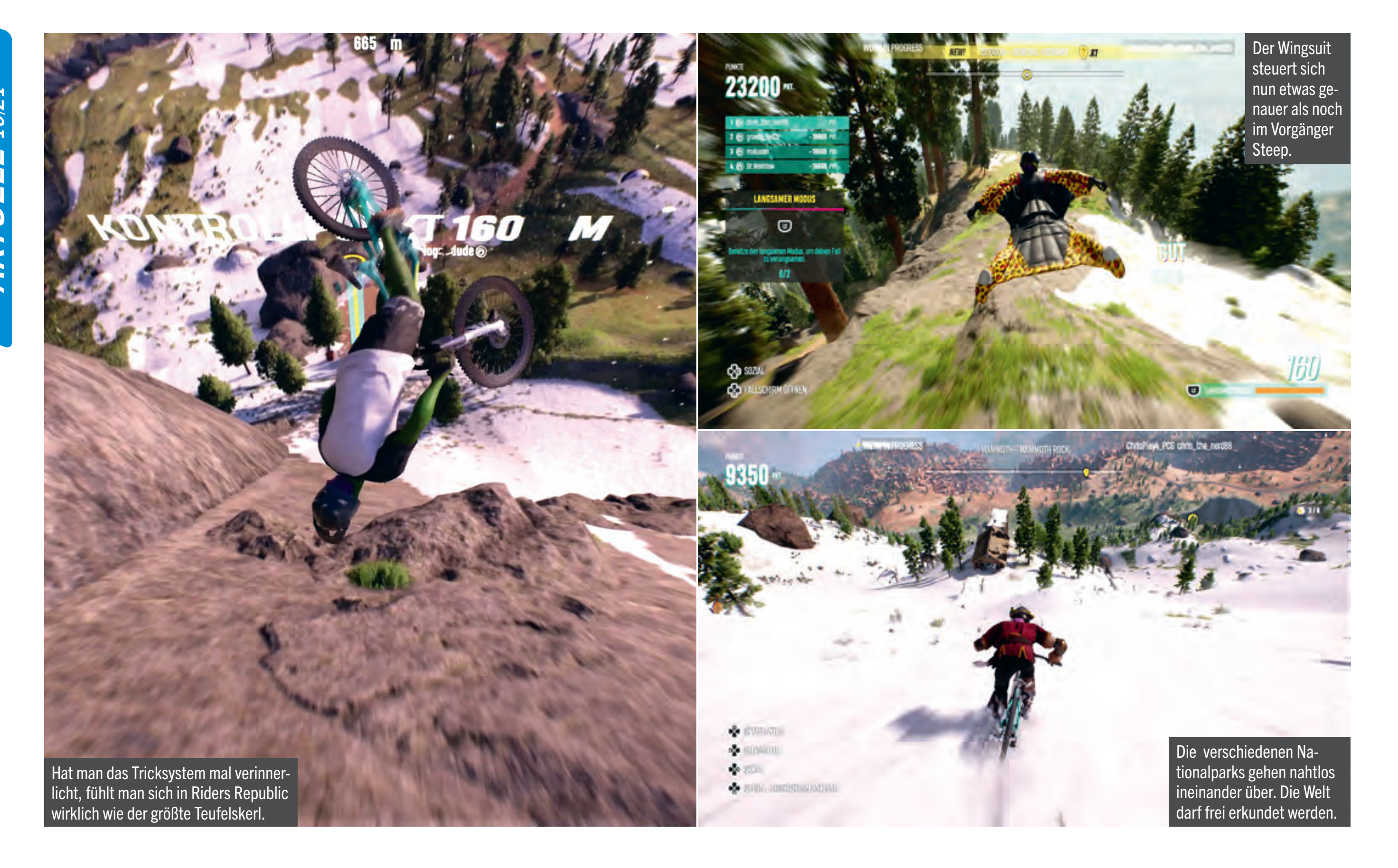
So viel Spaß uns die Raserei auf den Bikes aber auch machte, bei der Kollisionsabfrage nach Sprüngen müssen die Entwickler noch weiter arbeiten. Sowohl bei uns als auch bei Mitspielern kam es immer wieder vor, dass man sich voll auf die Fresse legte, obwohl das Fahrrad zur Landung richtig ausgerichtet war. Wenn man mehrmals hintereinander auf die Schnauze fällt und nicht weiß, woran es liegt, kann einem das schon auf die Motivation schlagen.

Ohnehin sollte Ubisoft Annecy bei den Stürzen noch ein wenig Feinschliff walten lassen, denn es ist ziemlich nervig, sich wieder aufzurappeln. Drückt man schnell hintereinander auf die Kreis-Taste steht die Spielfigur wieder auf und schwingt sich aufs Bike oder anderes Sportgerät. Das dauert teilweise jedoch viel zu lange. Gerade in Rennen verliert man oft zu viel Zeit. Einige Wettbewerbe kann man nach nur einem Sturz nicht mehr gewinnen, wenn die Kon-



In der Ego-Ansicht kann einem ganz schön mulmig werden. Bei Tricks wird zwar auf Third-Person umgeschaltet, doch Loopings sorgen für ein flaues Gefühl im Magen.

Das Tricksystem ist leicht zu erlernen, bietet aber genügend Tiefe. Zudem darf man zwischen automatischer, manueller und unterstützter Landung wählen.



Hat man das Tricksystem mal verinnerlicht, fühlt man sich in Riders Republic wirklich wie der größte Teufelskerl.

Der Wingsuit steuert sich nun etwas genauer als noch im Vorgänger Steep.

Die verschiedenen Nationalparks gehen nahtlos ineinander über. Die Welt darf frei erkundet werden.

trahenten sich nicht auch noch langlegen. Das gilt auch für das Rückspul-Feature. Statt aufzustehen und an der Stelle des Sturzes weiterzumachen, darf man auch per R1 zurückspulen. Allerdings darf man nicht selbst genau den Zeitpunkt auswählen, an dem man wieder einsetzt und das Spiel geht absolut wahllos vor. Mal springt es automatisch mehrere Sekunden zurück, mal muss man gefühlt zehnmal auf die Taste hämmern, um sich überhaupt ein paar Zentimeter vom Ort des Unfalls zu entfernen. Das ist richtig nervig und sollte dringend noch gefixt werden.

Varianz durch Blödsinn

Der grundsätzliche Aufbau der Wettbewerbe ist dem von Steep sehr ähnlich. Es ist festgelegt, welches Sportgerät verwendet wird und man bestreitet Checkpoint-Rennen oder Trick-Wettbewerbe. Bei manchen Events wird allerdings auch automatisch zwischen Sportarten gewechselt. Das macht richtig Laune. Doch auch mit einigen eher abgefahrenen Einfällen wird für Abwechslung gesorgt.

Riders Republic nimmt sich selbst nicht allzu ernst und glänzt zwischendurch auch immer wieder mit ein paar gelungenen Witzen. Dementsprechend sind auch einige Missionen etwas abgefahrener. So fegt man beispielsweise auf einem Raketen-Fahrrad durch Canyons oder man soll Pizzen ausliefern oder man schlüpft in ein Panda-Kostüm, setzt sich auf den Sattel eines Eiswagens und liefert sich mit anderen Möchtegern-Bären ein Rennen. Das ist alles so doof, dass es Spaß macht und damit eine gelungene Auflockerung, schließlich sind die normalen Wettbewerbe teilweise ganz schön knifflig.

Passend zu den doch eher bekloppten Events, darf man auch seinen persönlichen Rider gestalten. Klar, man darf natürlich auch einen Charakter in ganz normaler Sportkleidung durch die Spielwelt lenken, aber auch ausgefallene Kreationen sind möglich, denn allerhand abgefahrene Outfits lassen sich mit In-Game-Währung kaufen. Wir entschieden uns beispielsweise für ein schickes Piratenkostüm. Einer unserer Mitspieler hingegen war als Drache unterwegs.

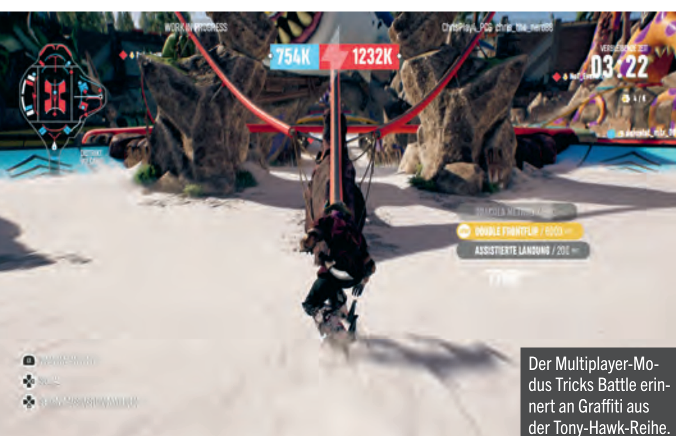
Nie alleine, aber trotzdem solo

Genau wie in Steep ist man nicht alleine in der Spielwelt unterwegs. Überall sieht man andere Spieler, wie sie durchs Unterholz rasen, Gletscher erklimmen oder in einer Gruppe Wettbewerbe angehen. Dennoch kann man auch alleine bei Riders Republic Spaß haben. Der Titel nimmt einen als Einzelspieler ein bisschen mehr an die Hand, als es noch Steep getan hatte.

Es gibt zum Beispiel fünf Karrierepfade, die man begehen kann. Diese sind natürlich auf eine bestimmte Sportart ausgelegt. In der Beta durften wir ein wenig von der Bike- sowie der Snow-Trick-Karriere spielen und auch zumindest mal in den Wingsuit-Bereich hereinschnuppern. Diesmal gibt es



Quatsch-Events sorgen für Humor und Abwechslung. Hier liefern wir uns ein Eiswagenrennen im Dino-Kostüm.

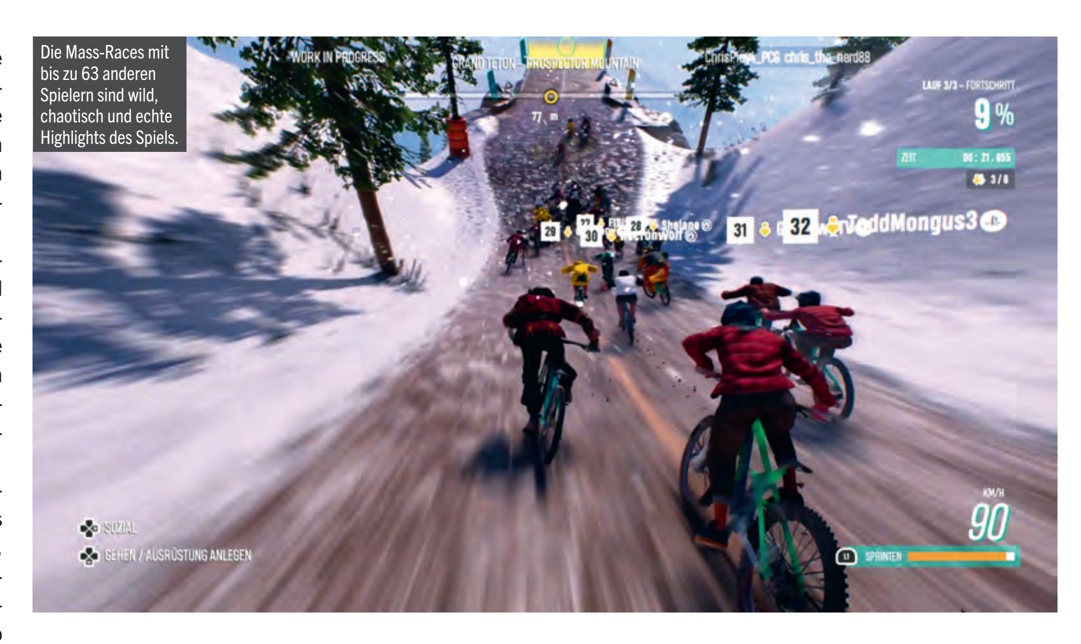


Der Multiplayer-Modus Tricks Battle erinnert an Graffiti aus der Tony-Hawk-Reihe.

Figuren, welche die rudimentäre Handlung der Story weitererzählen. So treffen wir beispielsweise auf Brett Nale, der früher mal ein begabter Extremsportler war, nun aber Burger brät und uns als Mentor beisteht.

Die Figuren im Spiel sind allesamt ziemlich aufgedreht und überzeichnet, aber bislang fanden wir sie ganz unterhaltsam. Die Dialoge versprühten ein wenig den Charme von Tony Hawk's Underground 2. Die älteren Trendsport-Fans werden sich erinnern.

Jedenfalls können diese Karrieren, die die verschiedenen Events und Aufgaben zusammenhalten, sowohl solo als auch im Multiplayer gespielt werden. Vor jeder Herausforderung darf man wählen, ob man alleine oder im PvP antreten möchte. Entscheidet man sich für den Solo-Modus tritt man je nach Wettbewerbsart gegen die Geister anderer Spieler an. Wer also keine Lust auf Mitspieler hat, aber ebenfalls die Nationalparks unsicher machen möchte, ohne zu vereinsamen, wird mit Riders Republic auch einigermaßen glücklich.



Die Mass-Races mit bis zu 63 anderen Spielern sind wild, chaotisch und echte Highlights des Spiels.

Herzstück Multiplayer

Das Hauptaugenmerk liegt aber natürlich auf dem Multiplayer-Part. In der Beta waren wir deshalb auch die meiste Zeit in einer Party mit bis zu fünf Mitspielern unterwegs. Wir erkundeten gemeinsam die Spielwelt, absolvierten Herausforderungen und traten in verschiedenen Mehrspieler-Modi gegeneinander an.

Das Zusammenspiel ist dabei super komfortabel. Jederzeit kann man sich zu einzelnen Team-Mitgliedern warpen. Startet ein Gruppenmitglied eine PvP-Mission, nehmen die anderen automatisch daran teil, egal, wo sie vorher waren. Eine Gruppe wird aber auch nicht gesprengt, wenn man sich mal aufteilt und Solo-Herausforderungen spielt. Die automatische Teilnahme ist vor allem Gold wert, wenn man im Rider's Ridge an bestimmten Multiplayer-Modi teilnehmen will. In dieser Art Hauptquartier sind nämlich die Sammelplätze für die Trick-Akademie, das Free for All, die Trick-Battles und die sogenannten Mass Races, Rennen, an denen auf PC und den neuen Konsolen bis zu 64 Spieler gleichzeitig teilnehmen. Die Teilnahme an den nicht ständig stattfindenden Mass Races sind heißbegehrt, sodass die ganze Gruppe davon profitiert, wenn ein Mitglied rechtzeitig die Teilnahme bestätigt. Trick-Battle hingegen ist ein Team-Wettbewerb und die Mitglieder einer Gruppe werden automatisch der gleichen Mannschaft zugelotst.

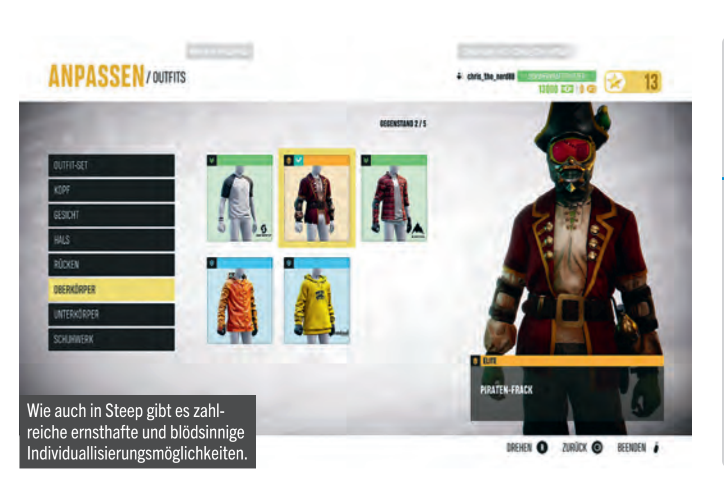
Die Trick-Battles erinnern stark an den Modus Graffiti aus der Tony-Hawk-Reihe. Führt man Tricks an Rails, Rampen oder Schanzen aus, werden die Objekte je nach team-Zugehörigkeit in Rot oder Blau gefärbt. Führt jemand aus der gegnerischen Truppe einen besseren Trick an dem Objekt aus, wechselt es die Farbe und geht in deren Besitz über. Das Team, das nach Ablauf des Zeitlimits die meisten Objekte eingefärbt hat, gewinnt. Der Spielmodus mag nicht neu sein, macht aber immer noch verdammt Laune.

Die Highlights unseres Ausflugs in die Beta von Riders Republic waren aber tatsächlich die Mass Races. Diese finden in drei Etappen statt und während einer Etappe werden teilweise mehrmals die Sportarten gewechselt. Nahtlos geht es von Bikes zu Skiern, wieder zurück und abschließend zum Raketen-Wingsuit. Man sollte also sämtliche Gerätschaften gut beherrschen, wenn man eine Chance bei den Rennen haben möchte.

Ohnehin muss man erstmal damit klarkommen, dass so viele Leute gleichzeitig wetteifern. Teilweise sieht man vor lauter Mitspielern kaum die Strecke und da diese auch noch schubsen, rammen und drängeln, ist es teilweise gar nicht so einfach, durch die Checkpoints zu kommen. Die Mass Races sind wild und komplett chaotisch, machen aber gerade deshalb auch einen Heidenspaß. Ob Riders Republic ein Hit wird, können wir jetzt noch nicht sagen. Allgemein wirkt der Titel aber um einiges runder, durchdachter und abwechslungsreicher als Steep. Schlussendlich wird es jedoch auf die Langzeitmotivation ankommen. Auch wenn wir noch nicht so weit spielen konnten, sind wir bei diesem Punkt aber optimistisch.

Schon in der Beta wurde man quasi die ganze Zeit belohnt. Für jede bestandene Herausforderung gibt es Sterne, die neue Events freischalten. Zudem hat jede Sportart eine eigene XP-Leiste- Steigt man im Level auf, erhält man bessere Bikes, Snowboards und Co.. Ubisoft zeigte uns einen kleinen Ausblick auf höhere, in der Beta noch nicht erreichbare Stufen und es sah ganz danach aus, als warteten auch nach vielen, vielen Spielstunden noch Belohnungen und Content auf die Spieler.

Wir sind jedenfalls nach unserem Ausflug in die Beta guter Dinge für Riders Republic. Sollte Ubisoft Annecy bis zum Release die wenigen erwähnten Mängel beseitigen, erwartet uns am 28. Oktober ein tolles Open-World-Trendsport-Spektakel, das Steep übertrumpfen dürfte. ❑



Wie auch in Steep gibt es zahlreiche ernsthafte und blödsinnige Individuallisierungsmöglichkeiten.

CHRISTIAN MEINT



„Freiheit, Adrenalin und ein Hauch von Wahnsinn – gefällt mir. "

Bislang hatte ich Riders Republic gar nicht so auf dem Zettel, obwohl ich Trendsport-Spiele sehr mag. Steep wurde irgendwann öde und aufgrund der Trailer zu Riders befürchtete ich, dass der Humor im Spiel nicht lustig-doof, sondern eher nervig-doof ist. Jetzt nach der Beta und ein paar weiteren Einblicken ins Spiel steht Riders Republic aber plötzlich auf meiner Most-Wanted-Liste für dieses Jahr recht weit oben. Die Spielwelt ist absolut genial, die Events machen Spaß, der Humor ist tatsächlich ganz witzig, die Sportarten sind gut umgesetzt und ich habe gemerkt, dass eine gut funktionierende Party auch mir altem Multiplayer-Muffel richtig Freude macht. Da es kein Hexenwerk sein dürfte, die von mir erwähnten Mängel bis zum Release noch zu fixen, freue ich mich nun richtig auf den vielversprechenden Open-World-Titel.

Genre: Aufbau-Simulation
Entwickler: Frontier Developments
Hersteller: Frontier Developments
Termin: 2021

Jurassic World: Evolution 2

Von: Matthias Dammes

Wilde Dino-Jagden mit dem Jeep, der Aufstieg der Wissenschaft und einige weitere spannende Details begegneten uns beim ersten Anspielen des Dino-Parkmanagers.

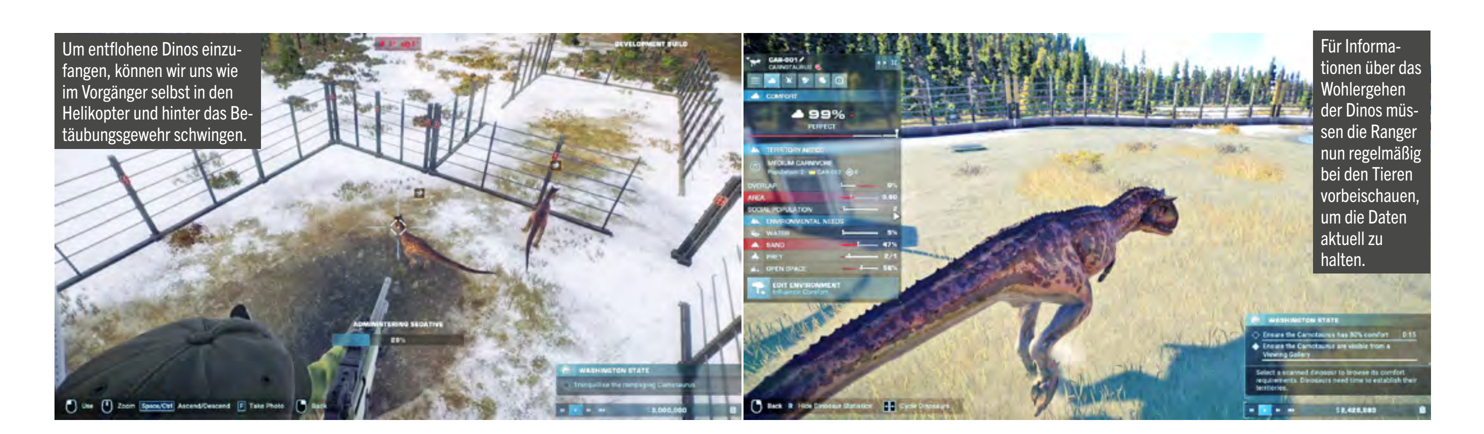
Als John Hammond erstmals Dinosaurier aus in Bernstein konservierter DNA erschaffen und einen Vergnügungspark mit den Urzeitechsen erdacht hatte, spielte sich all dies nicht ohne Grund auf einer einsamen Insel im Pazifik ab. Im Falle der unweigerlichen Katastrophe war das Problem zumindest auf einen kleinen Fleck der Erde begrenzt. Dass sich Dinosaurier und die menschliche Zivilisation nicht gut vertragen, wurde spätestens deutlich, als jemand auf die brillante Idee kam, einen T-Rex nach San Diego zu schicken.

Nach den Ereignissen des jüngsten Kinofilms Jurassic World: Das gefallene Königreich sind alle Versuche, die künstlich neu geschaffene Dinosaurier-Population auf Inseln zu begrenzen, jedoch gescheitert. Triceratops, Brachiosaurier, T-Rex und Co. sind auf dem kontinentalen Festland auf freiem Fuß. An dieser Ausgangslage setzt Jurassic World: Evolution 2 an und macht es unter anderem zu eurer Aufgabe, diesem Chaos wieder Herr zu werden. Einen ersten eigenen Eindruck konnten wir nun bei einem digitalen Hands-On-Event gewinnen, bei dem wir zwei Stunden lang sowohl in die Kampagne als auch in eine Challenge-Mission reinspielen konnten.

Herr über das Chaos

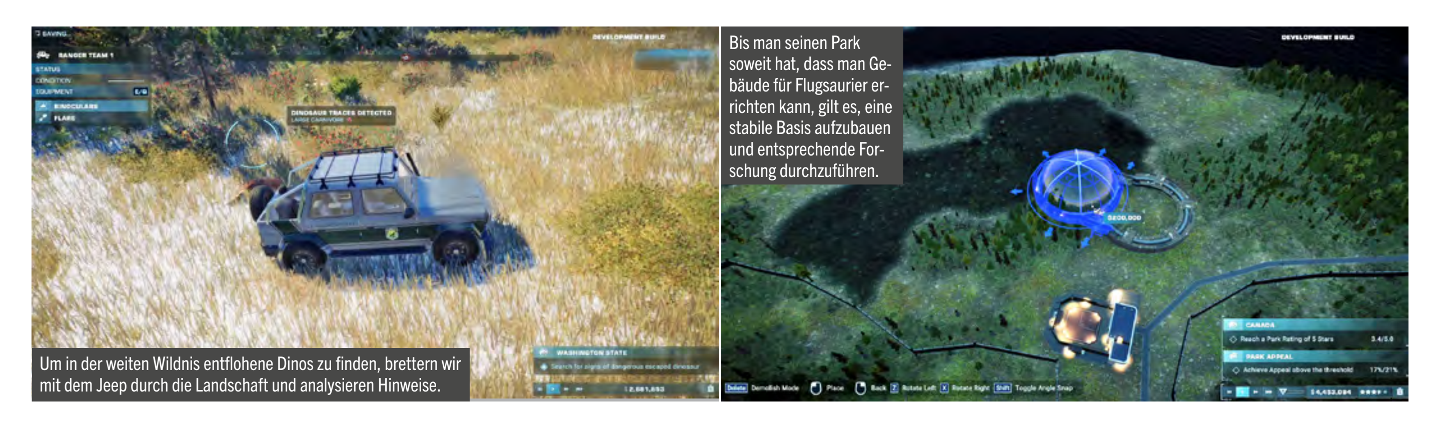
Die Entwickler schmeißen uns zunächst in eine Mission aus der Kampagne, die in den Bergen des US-Bundesstaates Washington stattfindet. Hier finden wir die zerfallenen Überreste eines Camps von Dinosaurier-Wilderern vor. Die Tiere sind längst aus ihren viel zu kleinen Gehegen ausgebrochen und wir starten die Mission entsprechend am Steuer eines Helikopters. Unsere erste Aufgabe ist es, zwei in der Gegend befindliche Carnotaurus zu betäuben. Dazu steuern wir wie im Vorgänger den Heli und übernehmen bei Bedarf die Kontrolle über den Ranger mit dem Betäubungsgewehr. Zwei gut platzierte Pfeile pro Dino und die fleischfressenden Riesen gehen erstmal schlafen.

Dann stehen wir vor den üblichen Aufgaben eines Parkmanagers, auch wenn wir hier den Park



Um entflohene Dinos einzufangen, können wir uns wie im Vorgänger selbst in den Helikopter und hinter das Betäubungsgewehr schwingen.

Für Informationen über das Wohlergehen der Dinos müssen die Ranger nun regelmäßig bei den Tieren vorbeischauen, um die Daten aktuell zu halten.



Um in der weiten Wildnis entflohene Dinos zu finden, brettern wir mit dem Jeep durch die Landschaft und analysieren Hinweise.

Bis man seinen Park soweit hat, dass man Gebäude für Flugsaurier errichten kann, gilt es, eine stabile Basis aufzubauen und entsprechende Forschung durchzuführen.

nicht zur Belustigung von Besuchern aufbauen. Um dem von den Wilderern hinterlassenen Chaos Herr zu werden, errichten wir ein Kontrollzentrum, Stromversorgung, Rangerstation und ein neues, ausreichend dimensioniertes Gehege für die beiden eingefangen Dinos. Um für das richtige Wohlergehen der Tiere zu sorgen, sind die Ranger von entscheidender Bedeutung. Sie reparieren nicht nur Schäden und füllen die Futterstationen wieder auf, sondern sammeln auch wichtige Daten über die Dinosaurier. Ohne die regelmäßige Inspektion durch Ranger haben wir keine Informationen über den Gesundheitszustand und die Bedürfnisse der Echsen.

Mit dem Jeep auf Erkundungstour

In unserer Kampagnenmission kommen die Ranger aber noch für eine andere Aufgabe zum Einsatz. Wir sollen weitere entlaufene, gefährliche Dinos ausfindig machen und einfangen. Dazu klemmen wir uns selbst hinter das Steuer eines Jeeps und brettern durch die Landschaft. Unterwegs entdecken wir immer wieder Hinweise wie umgeknickte Bäume und Kadaver. Diese scannen wir, um mehr über unser Ziel zu erfahren. So verdichten sich die Hinweise, dass es sich um einen großen Fleischfresser handelt, bis wir schließlich auch seine Art aus den Spuren ablesen können. Was uns bei der Suche nach dem Dino, der sich als Allosaurus entpuppt, aber besonders auffällt, sind die enormen Ausmaße, die die Karten in Jurassic World: Evolution 2 annehmen können.

Als wir schließlich das gesuchte Tier entdecken, haben wir uns mit unserem Jeep bereits unglaublich weit von unserer Basis entfernt. Das wird auch nochmal deutlich, als wir den inzwischen betäubten Allosaurus per Helikopter ins Camp transportieren lassen. Der fliegende Schwertransport ist verdammt lange unterwegs. Wenn alles, was auf diesen großen Karten befahrbar ist, am Ende auch bebaut werden darf, steht uns hier enorm viel Platz für die Ausbreitung von gewaltigen Parks zur Verfügung. Kein Vergleich zu den engen und begrenzten Inseln aus dem Vorgänger.

Die Macht der Wissenschaft

Unsere begrenzte Zeit mit der Kampagnenmission ging dann auch leider schon dem Ende zu, auch wenn wir noch gar nicht alle Missionsziele erreicht hatten. Stattdessen wollten uns die Entwickler noch den Challenge-Modus erleben lassen. In diesem Modus geht es darum, bestimmte Herausforderungen zu erfüllen und einen Fünf-Sterne-Park zu errichten – in bestimmten Szenarien auch unter Zeitdruck. Für uns beginnt es jedoch erstmal gemächlich. Auf einer weitläufigen Karte in den kanadischen Bergen mit einem malerischen See im Zentrum sollen wir die ersten Dinos ansiedeln, den Gästekomfort auf 75 Prozent steigern und gewisse Einnahmen erzielen.

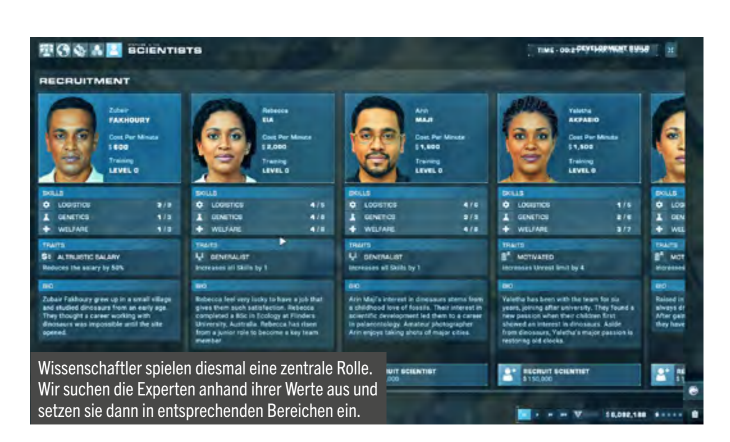
Die größte Neuerung, die uns hierbei relativ schnell auffällt, sind die Wissenschaftler. Unser Park läuft nicht mehr nur als anonyme Entität, wo Personal keine Rolle spielt, einfach so vor sich hin. Wir müssen längst nicht für jede Tätigkeit Personal verwalten, wie in so manch anderem Parkmanager. Aber mit den Wissenschaftlern zieht nun auch ein gewisser Persönlichkeitsfaktor in unseren Dino-Park ein. Die gebildeten Spezialisten brauchen wir nämlich für eine Vielzahl von Aufgaben. Wollen wir eine Expedition auf die Suche nach DNA-Proben schicken, müssen wir Wissenschaftler zuweisen. Wollen wir Fossilien untersuchen, brauchen wir Wissenschaftler. Wenn wir für den Park neue Gebäude erforschen und Dinosaurier ausbrüten, brauchen wir Wissenschaftler.

Die Herren und Damen Akademiker verfügen über unterschiedliche Werte in den Bereichen Logistik, Genetik und Wohlbefinden. Entsprechend sind sie in den verschiedenen Bereichen des Parks mehr oder weniger gut einzusetzen. Wissenschaftler anzuheuern, kostet natürlich Geld. Nicht nur einen einmaligen Rekrutierungsbetrag, sondern auch ein laufendes Gehalt pro Spielminute. Es gilt also fortan, auch die Personalkosten im Auge zu behalten. Zusätzlich verfügen die Mitarbeiter über einen Erschöpfungsgrad. Ist ein Wissenschaftler ausgelaugt, können wir ihm in einem Staff-Gebäude eine Ruhepause verordnen.

Komplexer Tiefgang

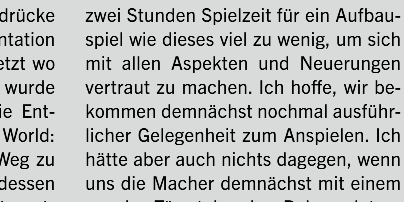
Die Wissenschaftler sind nur ein Beispiel dafür, dass die Entwickler in vielen Bereichen des Spiels bemüht waren, mehr Komplexität und Tiefgang zu etablieren. Nach dem doch recht oberflächlichen Vorgänger sicher nicht die verkehrteste Idee. Auch die Unterteilung der Besucher in vier Kategorien, die jeweils unterschiedlich zufriedenzustellen sind, spielt in diese Entwicklung mit rein. Hierbei muss sich aber noch zeigen, ob es auch tatsächlich Vorteile bringt, sich auf bestimmte Gruppen zu spezialisieren, oder ob ein ausgeglichener Ansatz am Ende eh wieder die beste Lösung ist.

Leider war die Spielzeit, die wir mit der Vorabversion verbringen durften, viel zu kurz, um all die tollen Neuerungen zu sehen. Gerne hätten wir euch mehr von den neuen Flugsauriern oder gar erstmals die Wassersaurier gesehen. Aber leider haben wir es in der verfügbaren Zeit nicht geschafft, entsprechend mit der Forschung voran zu kommen. Einen guten Eindruck hat Jurassic World: Evolution 2 aber durchaus hinterlassen. Jetzt müsste Frontier nur endlich mal ein Releasedatum verraten. ❑



Wissenschaftler spielen diesmal eine zentrale Rolle. Wir suchen die Experten anhand ihrer Werte aus und setzen sie dann in entsprechenden Bereichen ein.

MATTHIAS MEINT



„Vertrautes Spielgefühl mit spannenden neuen Features."

Mir hatten ja bereits die Eindrücke der ersten Entwickler-Präsentation vor einigen Wochen gefallen. Jetzt wo ich selbst Hand anlegen durfte, wurde dieses Gefühl nur bestätigt. Die Entwickler scheinen mit Jurassic World: Evolution 2 auf dem richtigen Weg zu sein. Keine Revolution, stattdessen sinnvolle und behutsame Weiterentwicklung der Features. Leider sind halt zwei Stunden Spielzeit für ein Aufbauspiel wie dieses viel zu wenig, um sich mit allen Aspekten und Neuerungen vertraut zu machen. Ich hoffe, wir bekommen demnächst nochmal ausführlicher Gelegenheit zum Anspielen. Ich hätte aber auch nichts dagegen, wenn uns die Macher demnächst mit einem vor der Tür stehenden Releasedatum überraschen.

Ein Katzenjammer: Endlich gibt es neue Infos zu Stray. Spielen dürfen wir es aber erst im nächsten Jahr.

Genre: Adventure
Entwickler: BlueTwelve Studio
Hersteller: Annapurna Interactive
Termin: Anfang 2022

Stray

Als Katze eine düstere Cyberpunk-Metropole erkunden: Das ist das Konzept von Stray. Wir schauen uns den Indie-Titel in der Gameplay-Vorschau mal näher an.

Von: David Benke

Den ganzen Tag faul in der Gegend rumliegen, sich füttern und den Bauch streicheln lassen. Seien wir doch ehrlich: Wir haben alle schon mal darüber nachgedacht, wie entspannt es wohl wäre, das Leben einer Katze zu führen. Schon bald könnte dieser Traum nun Wirklichkeit werden: Mit Stray erscheint im Frühjahr 2022 ein Action-Adventure für PC, PS4 und PS5, in dem ihr tatsächlich in die Haut eines felligen Vierbeiners schlüpft.

Auch wenn die meisten wohl erst durch den PS5-Reveal-Stream im letzten Jahr auf Stray aufmerksam geworden sind: Das Projekt ist bereits deutlich älter. Schon 2015 schlossen sich zwei ehemalige Ubisoft-Entwickler zusammen, um unter dem Arbeitstitel „HK_Project" daran zu arbeiten. Mittlerweile wurde mit BlueTwelve ein eigenes mehrköpfiges Studio gegründet, mit Annapurna hat man einen namhaften Publisher im Rücken. An der ursprünglichen Idee hat sich aber auch sechs Jahre später nichts geändert.

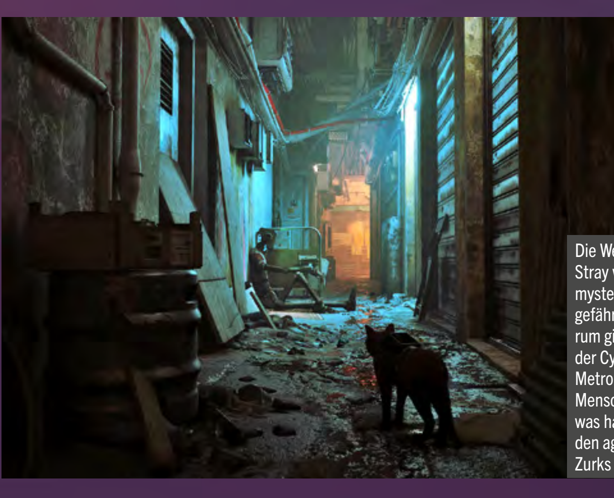
Alles für die Katz!

Stray ist ein Third-Person-Katzenabenteuer angesiedelt in einer dystopischen Cyberpunk-Metropole. Wer jetzt laut stöhnt und Night City 2.0 befürchtet, der irrt jedoch. Im Spiel erwartet euch eine fernöstlich angehauchte Atmosphäre: Bunte Lampions und verschlungene Schriftzeichen vermischen sich mit kaputten Neonreklamen und Bergen aus Schrott. Bei der Gestaltung der Umgebung haben sich die Macher stark von der Kowloon Walled City inspirieren lassen, einem ehemaligen Stadtteil von Hong Kong. Da lebten zweitweise 33.000 Menschen auf einer Fläche von gerade einmal vier Fußballfeldern. Entsprechend ist auch das Stadtbild von Stray geprägt von hohen Gebäude, klaustrophobisch engen Gassen und vor allen Dingen: vielen, vielen Bewohnern. Das sind allerdings ausschließlich humanoide Roboter. Menschen scheint es in der Welt von Stray keine mehr zu geben.

Ihr werdet mit eurer Katze nun wortwörtlich in diese fremde Welt hineingeworfen. Zu Beginn des Spiels fallt ihr in eine der Straßenschluchten hinab und müsst, zunächst verletzt, einen Weg nach Hause zu eurer Familie finden. Dabei setzen die Entwickler einen starken Fokus auf Erkundung und



Unser animalischer Protagonist kann nicht mit den Roboter-Bewohnern der Stadt interagieren. Dafür braucht er die Hilfe einer Begleiterdrohne.



Die Welt von Stray wirkt mysteriös und gefährlich: Warum gibt es in der Cyberpunk-Metropole keine Menschen? Und was hat es mit den aggressiven Zurks auf sich?

Rätsel. Das sieht bisher aber alles noch relativ simpel aus: Auf Knopfdruck springt euer Fellknäuel über schwimmende Fässer oder klettert an Hausfassaden empor. Hier und da gilt es auch mal, Hindernisse zu überwinden. Dann stoppt ihr etwa eine Lüftung, indem ihr mit einem Eimer die Rotorblätter blockiert. Oder ihr schubst in typischer Katzenmanier Dinge über eine Kante und macht so eine Glasscheibe unter euch kaputt.

Die Entwickler wollen euch dazu motivieren, auf spielerische Weise mit der Welt zu interagieren. Denn nur so erschließt sich euch, was es mit der Stadt und ihren Bewohnern auf sich hat. Stray drückt euch seine Geschichte nicht aufs Auge, sondern erzählt viel mittels Stimmung und Umgebung.

Mein Freund, die Drohne

Auf eurer Reise hilft euch später auch euer Begleiter B12, eine fliegende Drohne, die ihr in einem Rucksack auf dem Rücken herumtragt. Wenn ihr in der Cyberpunk-Metropole Dinge wie etwa einen Energydink findet, könnt ihr diese nicht nur näher untersuchen. Euer KI-Kumpel kann Objekte auch einsammeln und in seinem Inventar verstauen, um sie dann zu gegebener Zeit wieder herauszukramen. Ein Tresor lässt sich nicht öffnen? Mit dem zugehörigen Schlüssel sollte das kein Problem mehr sein! B12 ist aber noch weitaus mehr. Als Dolmetscher erlaubt er es euch, mit den Cyborg-Bewohnern der Stadt zu kommunizieren. Außerdem scheint er eine Art Speicher für Erinnerungen zu besitzen. Das legt zumindest der Menüpunkt „Memories“ nahe. Und das würde auch gut zum Versprechen der Entwickler passen, dass der Kleine über eine mysteriöse Hintergrundgeschichte verfügt, die ihr enthüllen und so eure Beziehung zu ihm festigen könnt.

Zu guter Letzt ist B12 dann auch noch eine nützliche Waffe im Kampf ums Überleben. Denn in der Welt von Stray sind nicht alle Bewohner besonders tierlieb. Die Entwickler gewährten bereits einen kurzen Blick auf eine Reihe von Gegnern: kleine orange Krabbelviecher namens Zurks, die stets in Rudeln unterwegs sind und fast ein wenig wie die Headcrabs aus Half-Life aussehen. Vor denen könnt ihr zu Beginn nur weglaufen, oder euch an ihnen vorbeischleichen. Neben Parkour- und Stealth-Einlagen gibt es später aber auch tatsächlich Kämpfe. Von einem Roboter-Doc bekommt ihr eine Art UV-Lichtstrahl an eure Drohne montiert, mit dem ihr euren Feinden einheizen könnt – allerdings wohl nicht unbegrenzt lange. Ein Energiebalken deutet an, dass ihr hier wohl auf den Akkustand von B12 achten müsst. Und ob eure Funzel gegen andere Gefahren, wie etwa den bereits gezeigten Alien-Glibber hilft, muss man erst noch sehen.

Die Spielwelt von Stray basiert auf der Kowloon Walled City, einem ehemaligen Stadtteil von Hong Kong, der als der am dichtesten besiedelte Ort der Welt galt.

Auch nach der Gameplay-Präsentation bleiben noch Fragen offen: Gibt es in Stray eine Open World? Dürfen wir unsere Katze optisch anpassen?

Schicke Sci-Fi-Metropole

Was sich bereits jetzt sehen lassen kann, ist die hübsche Inszenierung von Stray. Neben der einzigartigen Perspektive hat das Adventure nämlich auch einen richtig tollen Artstyle auf Lager. Die abwechslungsreichen, vertikalen Umgebungen der zerfallenden Sci-Fi-Metropole, die Liebe zum Detail, der atmosphärische Nebel, die schicken Spiegel- und Lichteffekte, das alles machte Lust auf mehr. Nur die Bewegungen unserer Spielfigur hätten hier und da noch ein wenig runder, natürlicher und naja … katzenhafter aussehen können. Dass wir unsere Krallen am Sofa wetzen, miauen oder uns streicheln lassen dürfen, ist bereits ein guter Anfang. Wir sind uns aber sicher: Da geht noch mehr!

Umso gespannter sind wir daher, was uns die Macher in Zukunft noch zu zeigen haben. Denn all unsere Fragen wurden lange nicht beantwortet: Dürfen wir unsere Katze optisch anpassen? Müssen wir regelmäßig essen und trinken? Wie offen ist die Spielwelt? Wir hoffen auf ein baldiges Update. Auch über ein konkretes Releasedatum würden wir uns nicht beschweren. Bisher steht nur fest, dass Stray irgendwann im nächsten Frühjahr für PC und konsolen-zeitexklusiv für Playstation 4 und 5 erscheint.

DAVID MEINT



„Eigentlich bin ich ja eher Team Hund, aber Stray hat mich trotzdem abgeholt.“

Katzen, Hunde und Co. werden in Videospielen gerne mal zu Nebendarstellern degradiert. Da ist es meist noch das höchste der Gefühle, wenn man die virtuellen Vierbeiner streicheln kann. Nach einem Blick auf Stray frage ich mich allerdings: Warum ist das eigentlich so? In dem Konzept, eine digitale Welt mal aus der Sicht eines Tieres zu erkunden, schlummert doch so viel Potenzial! Die Möglichkeit, Dinge mal aus einer ganz anderen Perspektive zu sehen, mal mit ganz anderen Herausforderungen konfrontiert zu sein – das kann selbst ein eigentlich ausgelutschtes Cyberpunk-Setting wieder interessant machen. Wenn es denn gut umgesetzt wird. Daher hoffe ich einfach mal, dass Stray aus seinen spannenden Ansätzen auch wirklich etwas herausholen kann. Vielleicht macht man so ja den Weg frei für andere animalische Abenteuer.



Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 09. November 2021

Forza **Horizon 5**

Mit dem nagelneuen fünften Teil der Forza-Horizon-Reihe möchte Playground Games in allen Bereichen ein neues Level erreichen – und das könnte tatsächlich klappen. Wir haben für euch nagelneue Infos und verraten, auf welches hochmoderne Hypercar ihr euch freuen dürft, welchen Einfluss die imposanten Stürme nehmen werden und vieles mehr.

Von: Maci Naeem Cheema

Während der E3 2021 durften sich Xbox- und Racing-Fans besonders freuen: Das britische Xbox Games Studio Playground Games, ebenfalls zuständig für das große Comeback der Fable-Serie, kündigte überraschend einen neuen Teil der hochgelobten und fantastischen Forza-Horizon-Reihe an, der bereits am 09. November 2021 für aktuelle Xbox-Konsolen und PC erscheinen soll. Nun, passend zum nächsten internationalen Gaming-Event, der Gamescom 2021, gibt es frische und spannende Infos rund um das riesige Highspeed-Festival im virtuellen Mexiko. In einer großen Microsoft-Show, dem „Digital Showcase 2021", gab die Redmond-Firma einen ausführlichen Einblick in das bisher größte und vielfältigste Open-World-Abenteuer des Xbox-Entwicklers.

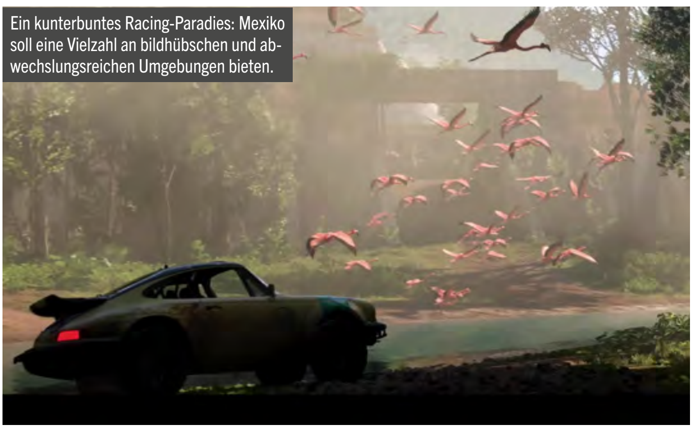
Wir verraten euch in dieser Vorschau, was es mit dem technologisch eindrucksvollen „Mercedes AMG Project ONE", der in Forza Horizon 5 vertreten ist, auf sich hat, welchen Einfluss die imposanten Stürme auf die Spielwelt und das Gameplay nehmen werden und vieles mehr zum bildhübschen fünften Horizon-Fest im Racing-Paradies.

Spielwiese Mexiko: Größer als je zuvor

Heutzutage entstehen Sequels fast immer unter dem gleichen Motto: Größer, umfangreicher und besser. Die Spielwelt Australien aus Forza Horizon 3 schmückte sich mit einer Größe von knapp 60 km², Großbritannien aus Teil vier schaffte es sogar auf ungefähr 71 km².

Mit Teil fünf dürfen sich Fans aber über den bisher größten Sprung freuen: Die offene Spielwiese Mexiko bietet über 100 km² Racing-Paradies. Das muss natürlich auch sinnvoll gefüllt werden, doch da hat Playground Games in der Vergangenheit besonders geglänzt. Daher machen wir uns zum aktuellen Zeitpunkt wenig Sorgen um die vielen Aktivitäten und Renevents, die es geben wird.

Im Fokus standen diesmal andere Themen: Zuallererst der spieltypische imposante Einstieg. In dem bildhübschen Gameplay bestaunen wir unter anderem den 2021 Ford Bronco, der durch eine spektakuläre Vulkanlandschaft donnert. Daraufhin übernimmt man gleich mehrere Fahrzeuge, die perfekt angepasst sind auf die vielfältigen Landschaften Mexikos.



Ein kunterbuntes Racing-Paradies: Mexiko soll eine Vielzahl an bildhübschen und abwechslungsreichen Umgebungen bieten.



Vulkan, Wüste oder Bergland: Für den massiven 2021er Ford Bronco gibt es kaum Hindernisse.

F1-Technologie trifft Forza Horizon
Das große Highlight dabei ist sicherlich das bisher unveröffentlichte Hypercar von Mercedes. Der AMG Project ONE. Ein 1.100 PS starkes Monstrum, welches mit der Technologie des Mercedes-Formel-1-Wagen 2016 ausgestattet ist. Glaubt man den Worten des deutschen Autoherstellers mit dem ikonischen Stern, so soll der bisher von Porsche gehaltene Nordschleifen-Rekord für Seriensportwagen ein gutes Stück unterboten werden. Kein Wunder, der bisher unveröffentlichte AMG Project ONE ist auch mit gleich fünf Motoren ausgestattet! Für Normalsterbliche wie uns wird das vermutlich die einzige Berührung mit solch einem Technologiewunder sein – für Racing-Fans also besonders spannend. Eine vollwertige Fahrzeugliste gibt es leider bisher noch nicht, doch laut Mike Brown soll die schon bald veröffentlicht werden.

Jahreszeiten, Naturspektakel und Urlaubs-Flair
Ein weiteres Highlight in Forza Horizon 5 sind die atemberaubenden Stürme und Naturspektakel. Neben den Jahreszeiten, die in abgewandelter Form zurückkehren, jedoch weiterhin am 7-Tages-Zyklus aus dem Vorgänger festhalten, gibt es nun auch tropischen Regen und Sandstürme. Die audiovisuell eindrucksvollen Stürme haben zwar keinen Einfluss auf das Fahrverhalten, der heftige Regenfall aber logischerweise schon.

In einer Q&A-Session verriet Mike Brown außerdem, dass es diesmal speziell auf das Spiel geschriebene Musik geben wird. Wer unter anderem beteiligt ist und welche bekannten Songs man erwarten darf, wissen wir nicht. Wie so vieles. Auch unsere zweite Preview ließ einige Fragen offen. Auf welche Aktivitäten dürfen wir uns genau freuen? Oder wie genau fällt denn nun der Kampagnen-Modus „Expedition" aus?



Technologiewunder: Das irrsinnige Hypercar von Mercedes, das 2017 der Öffentlichkeit vorgestellt wurde, ist mit insgesamt fünf Motoren ausgestattet und beeindruckt mit satten 1.100 PS.

Viele Fragezeichen, wenig Sorgen
Zwar wissen wir, dass die Geschichte im fünften Teil zusammenhängender als in den Vorgängern ausfallen soll, doch wie genau die verschiedenen Missionen gestaltet sind, bleibt ein Fragezeichen. Wie auch in den Vorgängern wird man wieder die Rolle eines aufkommenden Racing-Stars übernehmen, der sein einzigartiges Können beim Horizon-Festival unterstreichen möchte. Außerdem steht diesmal die Erkundung des kulturell üppigen Mexikos im Fokus.

Ebenso vage bleiben die Aussagen zum umfangreichen Editor, der auf den Namen „EventLab" hört. Mit dem soll es uns zwar möglich sein, diverse Minispiele und Rennevents zu erstellen, wie das Ganze umgesetzt wurde, muss jedoch abgewartet werden. Nur wenige Spieleserien bieten einen solch eindrucksvollen Qualitätsstandard wie die Forza-Horizon-Reihe, daher sind wir trotz einigen Informationslücken sehr positiv gestimmt.

Was nämlich bereits glasklar ist: Umso mehr wir vom virtuellen Mexiko und dessen bildhübschen Biomen sehen, desto schwieriger wird die Wartezeit bis zum Release.



Eines der großen Highlights in Forza Horizon 5 sind die vielen Naturspektakel, die sich in Form von tropischem Regen oder Sandstürmen zeigen.


Die Forza-Horizon-Reihe ist zwar besonders für ihr spaßiges Gameplay bekannt, doch die offenen Spielwelten von Playground sind ebenso ein Highlight.

Das kunterbunte Racing-Paradies glänzt mit atemberaubenden Naturspektakeln, hochmodernen und toll umgesetzten Fahrzeugen und einer emotionalen und unterhaltsamen Highspeed-Spielerfahrung, die es so nur einzig beim Horizon-Festival zu genießen gibt. Forza Horizon 5 erscheint am 09. November 2021 für aktuelle Xbox-Konsolen (Xbox Series X/S und Xbox One) sowie für den PC. Darüber hinaus rast der Fun-Racer am Release-Tag in den Xbox Game Pass. ❑



Zwar sind wir optimistisch, doch es gibt noch immer viele Fragezeichen: Wie funktioniert der Editor? Und wie kann man sich die Expeditionen vorstellen?

MACI MEINT



„Mit über 1.100 PS durch eine der schönsten Spielewelten?! Oh ja, unbedingt!"

Mit jedem neu veröffentlichten Gameplay-Video oder Entwickler-Update seitens Playground Games pocht ein Gedanke immer dominierender in meinem Kopf: Verdammt, sieht das virtuelle Mexiko fantastisch aus! Das britische Xbox Game Studio, das bisher nur für die Forza-Horizon-Reihe verantwortlich war, in Zukunft aber ebenso die legendäre Fable-Serie übernehmen wird (meine absolute Lieblingsreihe), entwickelt sich mit jedem neuen Spiel schrittweise zu einem der führenden Studios der stetig wachsenden Xbox-Familie – wenn nicht gar zum qualitativ besten! Die Frage ist nicht, ob Forza Horizon 5 ein gutes Open-World-Spiel wird, sondern wie gut. Ich freue mich riesig auf das fünfte Horizon-Fest im abwechslungsreichen und kunterbunten Mexiko. Für jeden Racing-Fan, der einen leistungsfähigen PC oder eine Xbox besitzt, ein Muss!



Das neue Saints Row ist etwas geerdeter als Teil 3 und 4, dennoch steht auch der Serien-Reboot für fette und überdrehte Action.

Tschüssi, Johnny Gat und Co.! Die Saints werden mit einem komplett neuen Team gerebootet.



Saints **Row**

Von: Christian Dörre

Mit hippen Jung-Gangstern zurück zu den Wurzeln? Wir haben alle Infos zum Serien-Reboot.

Genre: Action
Entwickler: Volition
Hersteller: Deep Silver
Termin: 25. Februar 2022

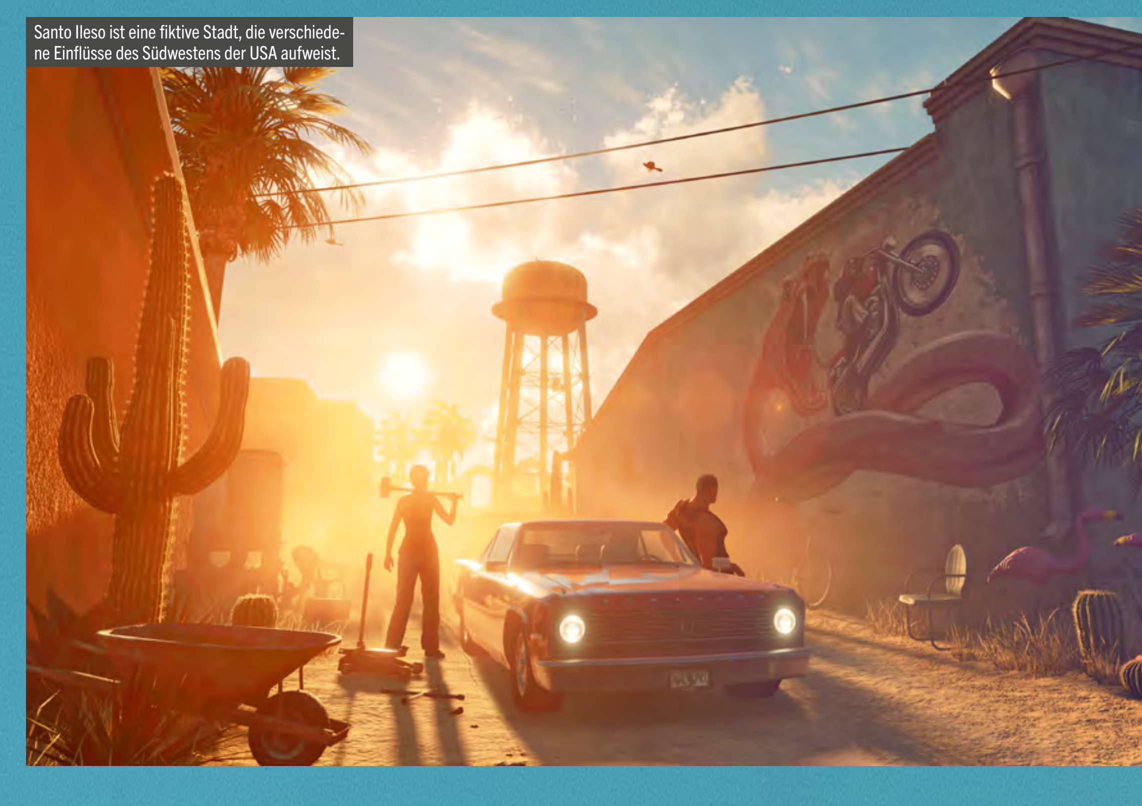
Die Saints sind zurück! Diesmal allerdings ohne Shaundi, Pierce oder Fan-Liebling Johnny Gat und nach Steelport oder Stilwater geht es auch nicht mehr. Die Entwickler Volition entschieden sich nämlich für einen kompletten Reboot der überdrehten Gangster-Reihe. Das bedeutet für uns: neuer Schauplatz, neue Engine und neue Helden, aber auch weiterhin verdammt viel Action und Unsinn. Davon durften wir uns in einer Präsentation selbst überzeugen, nach der uns die Entwickler noch einige Fragen beantworteten.

Neu mit alten Tugenden

Jim Boone von Volition erzählt uns, dass sein Team nicht nur Lust auf einen Neustart der Reihe hatte, sondern auch ein wenig dazu gezwungen war. Man merkte selbst, dass der vierte Teil so abgedreht war, dass man diesen unmöglich noch toppen konnte. Daher entschloss man sich innerhalb des Teams wieder mehr die Dinge in

den Fokus zu stellen, die Saints Row ausmachten, bevor man die Serie von Teil zu Teil verrückter werden ließ. Mit dem Reboot möchte man bei Volition wieder mehr den Aufbau eines Verbrecher-Syndikats in den Mittelpunkt des Spiels stellen. Auch die Storys der altbekannten Charaktere seien mittlerweile auserzählt, sodass man sich für neue Figuren entschied, die nun die Saints verkörpern.

Das Team der Saints besteht nun aus Eli, einem Strebertypen, der rein optisch nicht so recht zu den anderen Gangstern passt, aber ein gutes Händchen bei der Planung von Überfällen beweist. Unterstützt wird er dabei von der Fahrerin Neenah und DJ Kevin, der ein wahrer Adrenalinjunkie ist und sich mit Freude in jede gefährliche Situation begibt. Chef dieser Bande ist natürlich wieder der Spieler. Typisch für die Saints-Row-Reihe darf man erneut aus zahlreichen Individualisierungsmöglichkeiten auswählen, um seinen Gangster-Boss zu gestalten. Volition verriet hierbei noch keine Details, zeigte uns aber ein paar Möglichkeiten. Man präsentierte uns einige recht normal aussehende potenzielle Oberschurken, aber auch abgefahrene Kreationen wie zum Beispiel an silbernen Riesen, der sehr an Colossus von den X-Men erinnerte. Das Ziel ist aber natürlich nicht, besonders hübsch oder behämmert auszusehen, sondern weitere Kriminelle zu rekrutieren, die Konkurrenz zu bekämpfen, so viel Kohle wie möglich abzugreifen und schließlich über die gesamte Stadt zu herrschen.


Santo Ileso ist eine fiktive Stadt, die verschiedene Einflüsse des Südwestens der USA aufweist.

Tief im Süden

Wie wir anfangs bereits erwähnten, verschlägt es die neuen Saints nicht an einen der alten Schauplätze im Nordosten der USA. Stattdessen geht es runter in den Südwesten in die fiktive Stadt Santo Ileso. Die Stadt mitsamt Umland umfasst Regionen, die sehr an Teile der Bundesstaaten Arizona, New Mexico und Nevada erinnern. So zeigte man uns bereits kurze Szenen zu einem Grenzabschnitt in der Wüste, einem Villenviertel, einem Casino-Bezirk und dem Finanzdistrikt, in dem natürlich lauter Wolkenkratzer stehen. Laut Volition besteht Santo Ileso aus insgesamt neun verschiedenen Bezirken, die sich allesamt optisch, aber auch spielerisch unterscheiden sollen. Während sich die Wüste beispielsweise für Verfolgungsjagden mit einem Buggy anbietet, kann man im Finanzbezirk wunderbar mit einem Fallschirm von den Hochhäusern springen. Die Entwickler versprechen jedenfalls die abwechslungsreichste und größte offene Spielwelt der Seriengeschichte.

Obendrein soll der Reboot aber auch der mit Abstand hübscheste Teil werden, denn für das neue Saints Row entwickelte man auch endlich eine neue Engine. Bei dem bisher gezeigten Material klappte uns jetzt nicht unbedingt die Kinnlade runter, aber der allgemeine Look des Titels gefällt uns ganz gut. Außerdem ist die Saints-Row-Reihe ja auch nicht dafür bekannt, besonders hübsch zu sein, sondern steht einfach für bekloppte Gangster-Action. Die lässt sich sogar im Online-Koop mit einem Freund gemeinsam erleben, wenn das Spiel am 25. Februar 2022 erscheint. Noch besser: Der Koop-Modus funktioniert sogar Generationen-übergreifend. PS4- dürfen also mit PS5-Spielern und Xbox-One- mit Series-Besitzern zusammen zocken.

Bandenkrieg

Vielleicht ist ein wenig Unterstützung auch gar nicht so schlecht, denn ganze drei konkurrierende Gangs haben sich in Santo Ileso breitgemacht. Die Los Panteros sind ziemliche Grobiane, die ihre Gegner gerne im Nahkampf drangsalieren. Die Marshall Defense hingegen setzt lieber auf Hightech-Waffen, während die Idols eine Art Hipster-Anarchisten sind, die Überall für Chaos sorgen. Da die verschiedenen Bezirke der Stadt unter diesen Banden aufgeteilt sind, muss man natürlich deren Territorien erobern, um die Saints zu einem echten Verbrechersyndikat zu machen.

Hat man feindliche Stützpunkte erobert und die Konkurrenz verjagt, darf man an gewissen Stellen Saints-Betriebe bauen. Diese Sorgen für Geld, Einfluss, neue Bandenmitglieder und natürlich auch Nebenmissionen und -aktivitäten. Laut Volition soll es einige neue Beschäftigungsmöglichkeiten geben, aber auch alte Hits sind wieder mit an Bord. Entscheidet man sich


Verfolgungsjagden sollen nun mehr Spaß machen, da man Autos angeblich wie eine Waffe einsetzen darf. Wir sind gespannt.


Mit einem Buggy durch die Wüste rasen und dabei fiese Gangster möglichst stylish abknallen? Na sicher geht das mit Saints Row.

Die verschiedenen Regionen von Santo Ileso sollen für Abwechslung sorgen. Hier klauen die Saints gerade einen Geldtransporter im Casino-Viertel.

beispielsweise dafür, eine Schein-Klinik zu bauen, darf man erneut das beliebte Versicherungsbetrug-Minispiel absolvieren. Saints-Fans erinnern sich: Hier soll man sich möglichst spektakulär überfahren lassen. Andere Baumöglichkeiten, die das Saints-Imperium erweitern, sind unter anderem ein Fast-Food-Restaurant, wo man statt Burgern Drogen verkauft, ein als Werkstatt getarnter Waffenschieber-Unterschlupf oder eine Giftmülldeponie. Das Schöne daran ist, dass man sich frei entscheiden kann, wo man welches Unternehmen baut. Ist man beispielsweise der Meinung, die Bonzen im Villenviertel könnten ein Giftmülllager in der Nachbarschaft gebrauchen, dann kann man dieses Vorhaben auch in die Tat umsetzen.

Starke Vorbilder

Das grundsätzliche Gameplay von Saints Row soll sich natürlich nicht zu sehr von den anderen Spielen der Reihe unterscheiden. Offene Spielwelt, Hauptmissionen, Sidequests, bekloppte Nebenaktivitäten – alles ist wieder an Bord. Daher wundert es auch nicht, dass das Fundament des neuen Saints Row weiterhin aus Schießereien, Verfolgungsjagden und Over-the-Top-Action besteht. Volition nannte dabei drei Vorbilder. In Sachen Kämpfe und Gewalt orientierte man sich an den John-Wick-Filmen. Bei den Fahrzeugmissionen hingegen ließ man sich von Baby Driver und bei der überdrehten Action vom Fast-&-Furious-Spin-off Hobbs & Shaw inspirieren. Von den Schießereien zeigte man uns noch nicht allzu viel, doch wir konnten in dem uns eingangs vorgeführten Trailer schon allerhand wilde Action entdecken. So flüchten die Saints unter anderem in einem Cabrio vor der Übermacht einer feindlichen Gang und weichen spektakulär Beschuss durch eine Gatling-Gun aus. Schlussendlich sorgt dann ein Raketenwerfer für Ruhe. Auch auf die Fahrzeugsteuerung gingen die Entwickler näher ein. Volition sagt, das Handling der Vehikel sei stark verbessert und es sei natürlich immer noch möglich bei voller Fahrt aus dem Auto zu schießen. Allerdings versicherten uns die Entwickler, man habe die Kämpfe in Fahrzeugen stark verbessert. Autos soll man nun wirklich als Waffe einsetzen können. Tiefer ins Detail ging man jedoch noch nicht.

Da die Entwickler aber bereits verrieten, dass man erneut verschiedene Skills und Perks im Spielverlauf freischalten kann, gehen wir davon aus, dass wir sowohl zu Fuß als auch im Autositz einige verrückte Fähigkeiten nutzen können.

Wird Saints Row nun ein gutes Spiel? Das können wir nach der Präsentation und dem Gespräch mit den Entwicklern natürlich noch nicht genau sagen. Es wirkt aber so, als seien sich die Leute bei Volition bewusst, was die Fans von einem Saints Row erwarten, und auch, welche Dinge man anpacken musste, um die Serie in die Moderne zu bringen. Wir haben nach der Präsentation des Spiels jedenfalls richtig Lust darauf, mit einer neuen Riege der Saints eine Stadt zu erobern und zum Gangster-Paradies umzubauen. ❑



Natürlich wird auch wieder ordentlich geballert. Wir sind gespannt, wie sich die Schießereien spielen werden.

CHRISTIAN MEINT



„Das wird ein richtig bekloppter Spaß. Ich hoffe nur, die Protagonisten nerven nicht.“

Mein allererster Eindruck zum Saints-Row-Reboot war gar nicht so positiv, denn die neuen Figuren verursachten mit ihrer aufgedrehten Hipsterigkeit zunächst Watch-Dogs-2-Flashbacks bei mir. Das legte sich jedoch relativ zügig, denn in den bisher gezeigten Cutscenes waren die Charaktere dann doch recht lustig und dadurch auch sympathisch. Auch sonst gewann mich Saints Row sehr schnell. Das Setting wirkt cool und die Möglichkeiten, sich ein Verbrecher-Imperium aufzubauen scheinen spaßig und durchdacht. Schön auch, dass die Entwickler offenbar die Gameplay-Mechaniken überarbeitet haben, denn die letzten Teile waren spielerisch schon ziemlich altbacken. Saints Row hat also meiner Meinung nach ziemlich viel Potenzial, ein wunderbar bescheuertes und witziges Action-Spektakel zu werden.

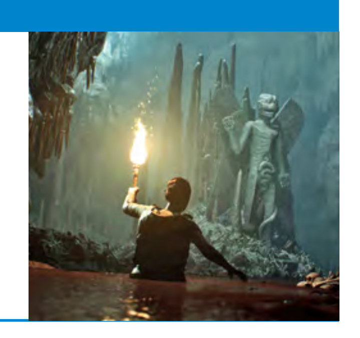
MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch wir euch die wichtigsten Spiele der nächsten drei Monate – eines davon picken wir uns heraus und versorgen euch mit neuen Infos oder unserer persönlichen Meinung.

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: HOUSE OF ASHES

Sie sind alle so dumm, und ich bin ihr Chef! Mit diesem aus der historischen Quelle Asterix belegten Cäsar-Zitat möchte ich einstimmen auf das nunmehr dritte Horror-Abenteuer rund um eine Gruppe bemitleidenswerte Spieleprotagonisten, die von einem Übel ins nächste stolpern.

Das erste Übel: Die Hauptdarsteller sind amerikanische Soldaten, die im Irakkrieg kämpfen. Das zweite Übel: Sie treffen auf bewaffnete Milizen. Das dritte Übel: Alle werden verschüttet und finden unter der Erde einen mesopotamischen Tempel, der auch noch von garstigen Monster bewohnt wird. Wie in der Reihe üblich liegt der Fokus auf „cineastischer“ Inszenierung, die sich im Endeffekt zwar eher auf dem Niveau von trashigen Horrorstreifen bewegt, einen aber gerade deshalb herrlich den Alltagsstress vergessen lässt. Ganz besonders viel Spaß macht es, mit Freunden zusammenzuspielen. Denn dann gibt man den Controller weiter oder spricht sich online mit dem Partner ab, um ihm dann am Ende die Schuld zuzuschieben, wenn eine Entscheidung oder ein verpatzter Quick-Time-Event mal wieder zum Ableben einer Figur geführt haben. Vielleicht kein großes Kino, aber bestimmt wieder amüsant und spannend. **Katharina Pache**



DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Deathloop
Genre: Ego-Shooter/Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Hersteller: Bethesda
Termin: 14. September 2021

Diablo 2: Resurrected
Genre: Action-RPG
Entwickler: Blizzard/Vicarious Visions
Hersteller: Blizzard
Termin: 23. September 2021

New World
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Amazon Games
Hersteller: Amazon Games
Termin: 28. September 2021

Far Cry 6
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft Toronto
Hersteller: Ubisoft
Termin: 07. Oktober 2021

Back 4 Blood
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Turtle Rock Studios
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Termin: 12. Oktober 2021

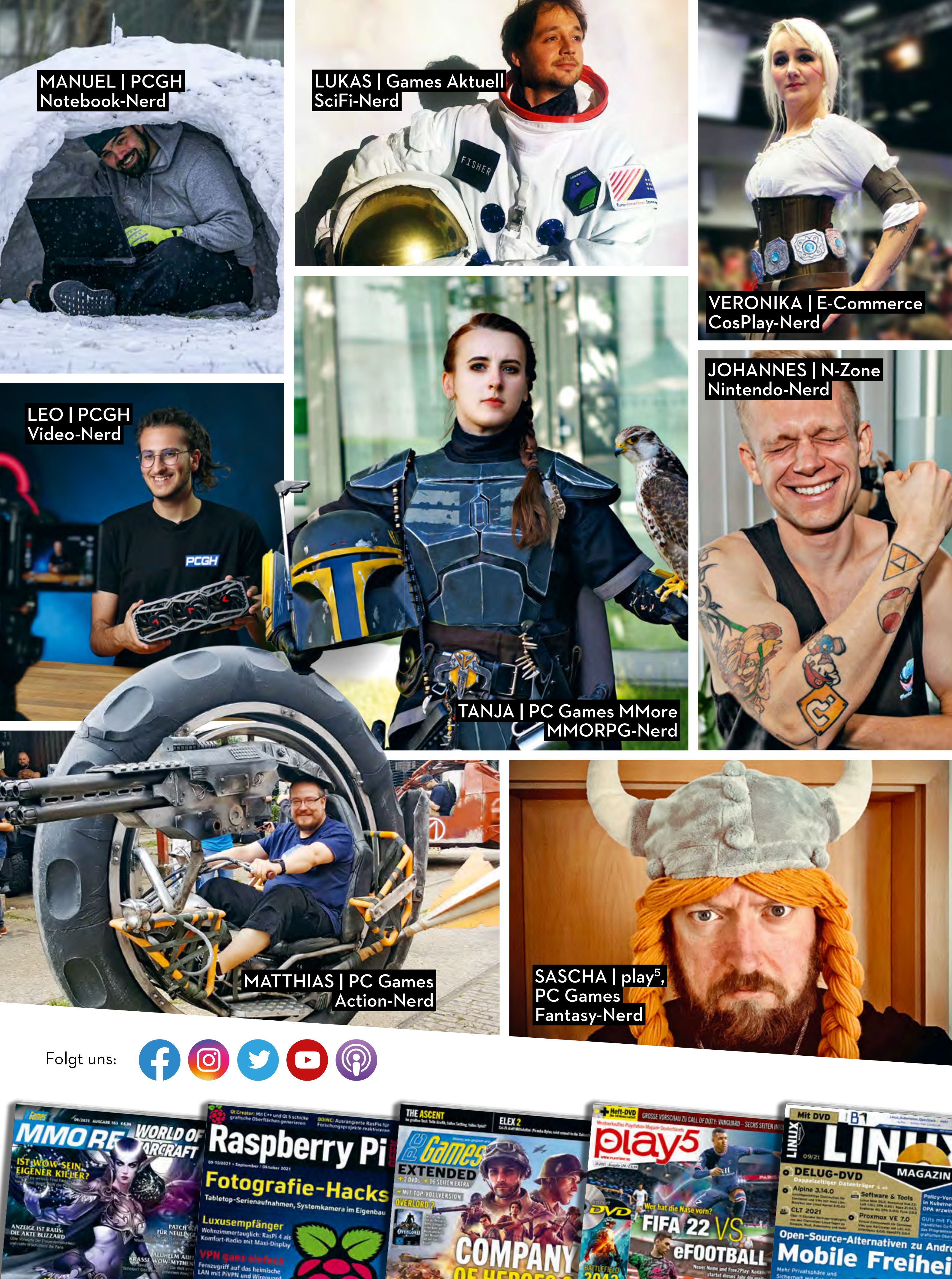
Battlefield 2042
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 22. Oktober 2021

Age of Empires 4
Genre: Strategie
Entwickler: Relic Entertainment
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 28. Oktober 2021

Call of Duty: Vanguard
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Sledgehammer Games
Hersteller: Activision
Termin: 05. November 2021

Forza Horizon 5
Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 09. November 2021

Halo: Infinite
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 343 Industries
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 09. November 2021



MANUEL | PCGH
Notebook-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

LEO | PCGH
Video-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:



Humankind wandelt auf den Spuren von Civilization 6, bringt aber auch eigene Ideen mit.

Humankind

Die Luft für Civ wird ein wenig dünner: Humankind punktet mit entschlacktem Gameplay und guten Ideen.

Von: Felix Schütz

Wenn es um 4X-Strategie mit eigener Note geht, macht Amplitude Studios so schnell niemand was vor. Endless Space 2, Endless Legend – die Franzosen sind vom Fach. Ihr neues Spiel Humankind wurde aber nicht nur mit Spannung, sondern auch einer gewissen Skepsis erwartet: Ausgerechnet auf den Spuren von Civilization will man diesmal wandeln, mit motivierender Globalstrategie, die uns durch mehrere Epochen der Menschheitsgeschichte führt. Wirtschaft, Forschung, Diplomatie, taktische Kämpfe – alles an Bord. Reicht das für den ersten Platz? Nicht ganz! Humankind spielt sich über weite Strecken

Genre: 4X-Strategie
Entwickler: Amplitude Studios
Hersteller: Sega
Termin: 17. August 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahren

prima, sieht sehr hübsch aus und motiviert mit sauberem Spielfluss, der schon die Endless-Spiele ausgezeichnet hat. Inhaltlich hat es aber etwas weniger zu bieten als die Firaxis-Konkurrenz, die spätestens mit Add-ons wie Gathering Storm und Rise and Fall zu wahren Funktionsmonstern angewachsen sind. Humankind gibt sich da etwas bescheidener, hier und da auch zugänglicher – und könnte genau damit bei den Spielern punkten, die sich ein entschlackteres Civ zurückwünschen.



Nach jedem Epochenwechsel suchen wir uns eine von zehn neuen Kulturen aus.

Von der Steinzeit bis in die Moderne

Humankind folgt zwar dem gleichen Strickmuster wie Civilization, verzichtet aber auf eine Kulturauswahl zu Spielbeginn. Stattdessen erschafft man sich nur einen Avatar, eine Spielfigur, die man dann durch sieben Epochen bis zur Weltherrschaft führt. Los geht's in der Jungsteinzeit; hier steht anfangs nur ein kleiner Nomadenstamm bereit, den wir nun über die zufallsgenerierte Hexfeldkarte scheuchen. Während man so Kachel für Kachel die Umgebung aufdeckt, sammeln die Nomaden Nahrung (erhöht die Anzahl an Einheiten) und Entdeckungen, die uns erste Kulturpunkte verschaffen. Diese Punkte sind bitter nötig, um Vorposten zu errichten und sich so erste Territorien zu sichern. In Humankind sind alle Herrschaftsbereiche nämlich fest auf der Karte eingezeichnet, jedes Gebiet muss einzeln beansprucht oder erobert werden. Ein krasser Gegensatz zu Civilization 6, in dem Städte klein anfangen und sich dann nach und nach auf weitere Kacheln ausdehnen. Die Suche nach dem perfekten Standort ist darum entscheidend: In den meisten Gebieten gibt es unterschiedliche Ressourcen, die später zwar eine wichtige Rolle spielen, anfangs aber noch unbekannt sind – umso wichtiger, sich möglichst viele davon zu sichern und aggressiv zu erkunden. Gleichzeitig könnt ihr mit euren Stammesmitgliedern auf die Jagd gehen oder, falls ihr anderen Nomaden über den Weg lauft, ein wenig Streit anzetteln und erste Kämpfe austragen.



In der Jungsteinzeit lenken wir einen kleinen Nomadenstamm. Unser Ziel: Nahrung und gute Bauplätze.

Kulturencocktail aus 60 Völkern

Habt ihr genug gesammelt, entdeckt und gezankt, steht die erste große Entscheidung an: Ihr dürft von der Jungsteinzeit in die Antike aufsteigen und dürft euer Volk festlegen. Dazu habt ihr die Wahl aus zehn vorgegebenen Kulturen, die neben einem speziellen Gebäude und einer einzigartigen Einheit auch einen besonders mächtigen passiven Bonus besitzen. Einige Kulturen verstehen sich mehr auf Wachstum, während andere dafür eher auf militärische Macht, Wirtschaft oder Expansion setzen. Die Ägypter sind beispielsweise hervorragende Baumeister, während die handelsstarken Phönizier dicke Geldgewinne einfahren. Neben dieser passiven Eigenschaft erhält jedes Volk auch noch eine aktive Fähigkeit, die Babylonier können eine Stadt beispielsweise in einen Forschungsmodus versetzen, dadurch werden Industrie und Geld in Wissensproduktion umgewandelt.

Der Clou hinter diesem System zeigt sich, sobald wir später von der Antike ins Altertum aufsteigen: Hier dürfen wir aus zehn weiteren Kulturen wählen, die immer zur Ära passen. Spezialeinheiten und



Jede Kultur genießt einen einzigartigen passiven Bonus, der uns bis zum Spielende erhalten bleibt.


Die taktischen Rundenkämpfe finden in eigenen Gefechtszonen direkt auf der Map statt.


In Städten müssen wir Nahrung, Industrie, Geld und Forschung ankurbeln.


Anders als in Civilization 6 ist die Karte in Gebiete mit festgelegten Grenzen unterteilt.

besondere Gebäude werden dabei ersetzt, doch die passive Kultureigenschaft bleibt uns erhalten. Besser noch: Wir dürfen uns sogar eine Weitere aussuchen. Bis zum Erreichen der letzten Epoche hat man so bis zu sechs mächtige Kulturmerkmale zusammengestellt, ganz nach persönlichem Geschmack. Bei insgesamt 60 Völkern kommen da einige interessante Kombinationsmöglichkeiten zusammen.

Ruhm geht über alles

Es gibt aber auch noch eine weitere Option: Anstatt ein neues Volk zu wählen, können wir beschließen, unsere alte Kultur beim Epochenwechsel zu behalten. Dadurch verzichten wir auf die neuen passiven Boni, erhalten dafür aber etwas mehr Ruhmpunkte als andere Völker. Und das ist nicht zu verachten, denn Ruhm ist der Punktewert, der am Ende einer Partie über den Sieg entscheidet! Ruhm lässt sich auf verschiedene Arten verdienen, zum Beispiel könnt ihr historische Wunder wie den Eifelturm oder die Freiheitsstatue bauen oder einzigartige Orte in der Welt entdecken. Die wichtigste Art, um an Ruhm zu gelangen, sind aber die Epochensterne. In jedem Zeitalter könnt ihr bis zu 21 Sterne verdienen, aufgeteilt auf sieben Schwerpunkte wie Wachstum, Handel, Industrie und so weiter. Wenn ihr beispielsweise mehrere Forschungen abschließt, gibt's dafür den ersten von drei Forschungssternen – und dazu auch eine satte Ladung Punkte auf euer Ruhmkonto. Ihr benötigt allerdings nur sieben Sterne, um von einer Epoche in die nächste aufzusteigen. Oft lohnt es sich, diesen Schritt noch etwas hinauszuzögern, vor allem wenn schon die nächsten Sternengewinne in greifbarer Nähe sind. So kann man pro Zeitalter nämlich noch mehr Ruhm einstreichen.

Die Spielregeln rund um die Epochensterne sind zwar angenehm verständlich, haben aber auch einen Nachteil: Sie lassen Flair vermissen und sind manchmal schlicht unglaubwürdig. Theoretisch kann man das dritte Zeitalter erreichen, bevor man überhaupt das Rad erfunden hat. Solange man nur genug Geld sammelt, Feinde besiegt oder Bezirke baut, steht einem Aufstieg nichts mehr im Wege. Spannende Sonderziele oder kulturelle Bonusaufgaben sucht man vergeblich. Immerhin gibt es aber mehrere Bedingungen, die eine Partie zum Abschluss bringen und die Endabrechnung starten, bei der ein Sieger gekürt wird. Beispielsweise könnt ihr alle anderen Völker unterwerfen oder vernichten, den Forschungsbaum komplett abschließen oder eine Weltraummission zum Mars starten. Oder ihr beendet einfach eine festgelegte Anzahl an Runden, auf der Standardeinstellung sind das gerade mal 300 Stück. Wir empfehlen Neulingen eher, das Tempo auf langsam (450 Runden) oder endlos (600 Runden) zu stellen, um alle späteren Spielmechaniken richtig kennenzulernen – sonst ist euer Spiel mitunter schon im Industriezeitalter vorbei.

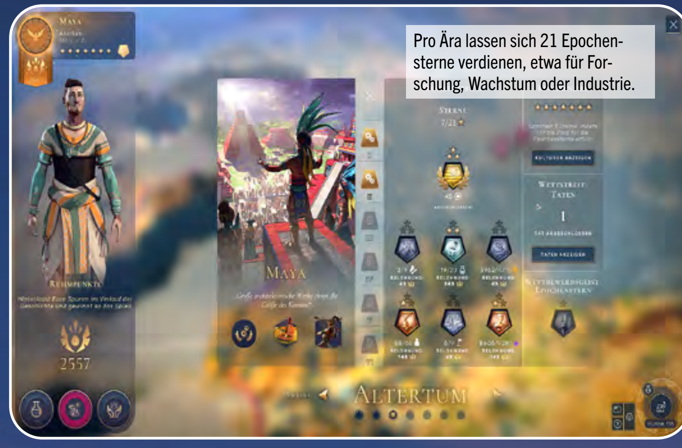
Feste Gebietseinteilung

Hat man die Jungsteinzeit hinter sich gelassen, läuft Humankind nach bewährtem Muster ab, das


Wenn wir Abkommen unterzeichnen, stärken wir das gegenseitige Vertrauen.


Mit Verstärkungstruppen lassen sich auch aussichtslose Kämpfe noch gewinnen.


Mit steigender Umweltverschmutzung macht sich Smog über unseren Städten breit.


Pro Ära lassen sich 21 Epochensterne verdienen, etwa für Forschung, Wachstum oder Industrie.

sich wie eine Mischung aus Endless Legend und Civilization 6 anfühlt. Der erste Außenposten wird in eine Stadt umgewandelt, das geht anfangs noch gratis, spätere Städte dagegen kosten eine große Ladung Kultur. Bis man die nötigen Punkte dafür zusammengekratzt hat, kann man angrenzende Gebiete aber auch einfach mit Außenposten besetzen und günstig an die Hauptstadt anschließen – so lassen sich schon früh Herrschaftsbereiche abstecken, ohne gleich alles in Stein zu meißeln. Allerdings sind diese Gebiete auch nur schwer zu verteidigen und daher leichte Beute für Gegner. Dafür kann man später unkompliziert einen Außenposten ausbauen oder Städte einfach zusammenlegen. So darf man nach Herzenslust expandieren, ohne sich später um massenhaft Städte mit unzähligen Bauaufträgen kümmern zu müssen. Darum gibt es auch keine KI-Helfer, die für uns eine Stadtverwaltung übernehmen – man braucht sie einfach nicht.

Einfacher Stadtbetrieb

Der Aufbau einer Stadt ist angenehm simpel, denn ihr müsst vor allem Nahrung, Industrie, Forschung und Geld jonglieren. Dazu könnt ihr eure knapp bemessenen Stadtbewohner einfach auf einen der vier Bereiche verteilen, um so die Produktion in Gang zu bringen. Kriegerische Nationen sollten vor allem auf Nahrung setzen, denn pro Kampfeinheit wird stets ein Stadtbewohner abgezogen. Clever: Nutzlose Einheiten wie Späher oder überschüssige Soldaten könnt ihr auch jederzeit in eure Städte zurückschicken, dann werden sie wieder auf das Bewohnerkonto angerechnet. Auf diese Weise lassen sich später auch schwächere Siedlungen oder eroberte Städte schnell mit Bewohnern füllen, um das Wachstum anzukurbeln.

Beim Ausbau der Stadt gibt es zwei Arten von Projekten. Da haben wir einmal die Infrastruktur, dazu zählen Upgrades wie Pferdeställe, Schmelzöfen oder Aquädukte, die einen dauerhaften Bonus liefern und keinen Platz verschwenden. Und dann gibt es noch Bezirke, die ihr von Hand auf einem Hexfeld platzieren müsst. Jedes Feld liefert unterschiedliche Boni, auf Waldkacheln sollte man beispielsweise mehr Industriebezirke einplanen, während Nahrungsbezirke eher auf Wiesen oder an Flüssen gedeihen. Ein Hafen muss an der Küste platziert werden und bestimmte Wunder wie Rio de Janeiros Christusstatue finden nur auf Gebirgen Platz. Prima: Das Spiel liefert uns vor jedem Bau gleich ein paar Vorschläge für besonders lukrative Standorte – man muss also nicht lange die Zahlenwerte auf den Feldern absuchen und kann flott zur Tat schreiten. Außerdem können wir bestimmte Projekte wie Wunder von mehreren Städten gleichzeitig bauen lassen, die Kosten werden dadurch geteilt und man kommt schnell zum Ergebnis. Nur zwei von vielen Details, die zum guten Spielfluss von Humankind beitragen.

Beim Bau von Bezirken muss man lediglich noch beachten, dass sie meistens einen dicken Abzug auf Stabilität bringen: Fällt dieser Wert unter eine bestimmte Grenze, drohen Leistungsverluste in der Stadt und schlimmstenfalls Rebellionen. Stabilität lässt sich aber mit bestimmten Gebäuden und anderen Mitteln problemlos wieder steigern. Unser Tipp: Wer früh mit Stabilität zu kämpfen hat, sollte einen Blick ins Handelsmenü werfen!

Handel: mehr ist mehr!

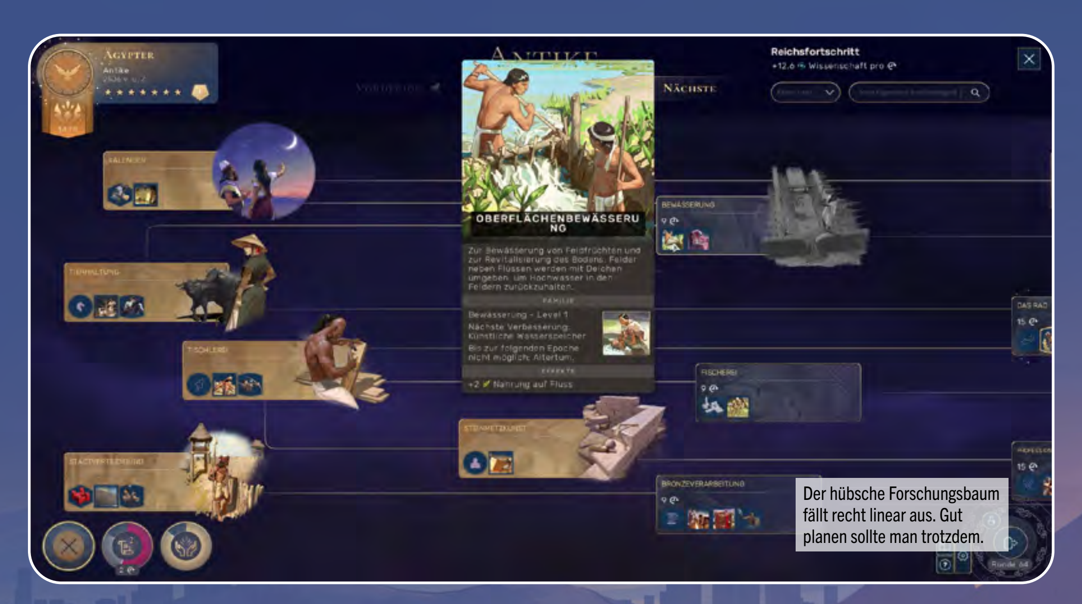
Die Handelsfunktion ist simpel gestrickt, nimmt aber eine zentrale Rolle ein. Jedes Volk verfügt über andere Rohstoffe, die für einen Sieg unverzichtbar sind. Mit Luxusgütern wie Salz, Papyrus oder Kaffee erhält man beispielsweise starke passive Boni, die allen Städten zugutekommen und für einen gewaltigen Leistungsschub sorgen können. Handelswaren werden allerdings nicht gehortet, man erkauft sich lediglich den Zugang – was bedeutet, dass man es sich mit einem guten Handelspartner nicht verscherzen sollte.

Zusätzlich gibt es noch Strategieressourcen, die in allen Epochen unverzichtbar sind. In der Antike sind das etwa Wildpferde, die uns Zugriff auf berittene Späher oder Streitwagen-Kämpfer ermöglichen. Im Altertum gewinnt dafür Eisenverarbeitung an Bedeutung, gefolgt von Salpeter, das für Schießpulver unerlässlich ist. Ab dem Industriezeitalter ist Kohle gefragt und in der Gegenwart lassen sich viele moderne Kriegswaffen und Gebäude nur mit Ölvorkommen entwickeln, die aber sehr selten sind. Da heißt es dann: Entweder die Ressource handeln oder mit Gewalt erobern.

Wie praktisch alles in Humankind geht das Handelssystem kaum in die Tiefe. Einmal gekauft, hat man seine Ruhe damit: Preise legt das Spiel selbst fest, Handelsrouten lassen sich kaum beeinflussen. Und nebenbei wird man mit jeder eingekauften Ressource sogar noch reicher, da sich danach der Geldbetrag pro Runde erhöht. Im Grunde muss man sich also nur überlegen, von wem man kaufen will – einem potenziellen Gegner sollte man schließlich nicht die Taschen füllen.

Religion und Glaube

Eine weitere Mechanik, die nur auf den ersten Blick einschüchternd



Der hübsche Forschungsbaum fällt recht linear aus. Gut planen sollte man trotzdem.



Alle paar Runden warten neue Story-Ereignisse, in denen wir kleine Entscheidungen treffen.

wirkt: die Religion. Schon früh dürfen wir unsere eigene Glaubensrichtung gründen, die sich dann automatisch auf andere Bereiche ausbreitet, sofern wir entsprechende Gebäude entwickeln, die Religionspunkte abwerfen. Hierbei ist danach kaum noch etwas zu beachten, das System spielt sich im Grunde von selbst. Sind wir der Religionsführer, dürfen wir von Zeit zu Zeit zwar Dogmen festlegen, die einen ordentlichen passiven Bonus liefern – allerdings gelten diese Boni für alle Anhänger unserer Religion, also auch unsere Gegenspieler. Im Gegenzug kann es uns passieren, dass unsere Glaubenslehre von einer anderen Kultur verdrängt wird, in dem Fall übernehmen wir automatisch die Dogmen der anderen Seite. Spätestens im Gegenwartszeitalter verliert Religion allerdings stark an Bedeutung, zumal kaum Ruhmesgewinne daran gekoppelt sind, ganz zu schweigen von einem Religionssieg. Die ganze Mechanik verkommt daher unterm Strich zum Beiwerk.

Wichtige Entscheidungen

Ganz anders sieht es dagegen mit den vielen Story-Ereignissen aus, die uns Humankind regelmäßig präsentiert. In kurzen, gut geschriebenen Texten entfalten sich da kleine und große Dramen. So erfahren wir zum Beispiel von Minenarbeitern, die sich vor einer Sagengestalt fürchten und um Beihilfe bitten. Oder einem Mann, der um Geld für eine Schiffsexpedition in ein unentdecktes Land bittet. Oder einer Gruppe von Flüchtlingen, die um Einlass in unsere Stadt bitten. Je nach Entscheidung können hier ernste, vorübergehende Effekte drohen, außerdem verschiebt sich unsere Ideologie auf einer Achse nach links oder rechts. Das wiederum hat zur Folge, dass wir unterschiedliche passive Boni ernten – wer wirklich darauf Wert legt, kann diese Entscheidungen also konsequent in seine Strategie einbauen und so sein Profil schärfen.

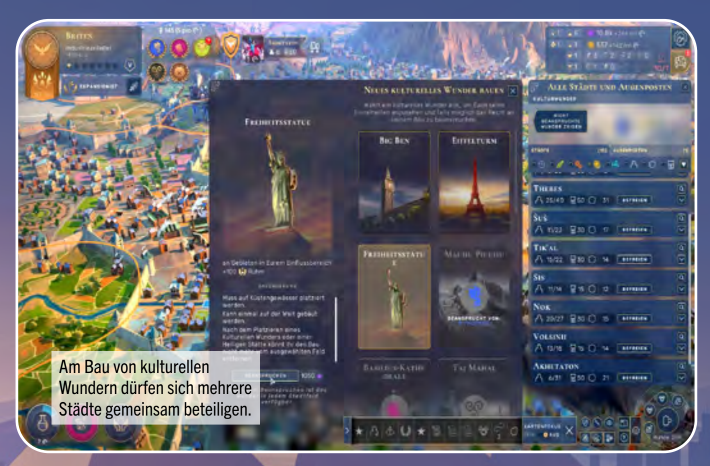
Die wichtigsten Entscheidungen trifft man aber ohnehin im Verordnungsmenü. Wer massig Kulturpunkte pro Runde produziert, sollte sie vor allem hier investieren. Dort werden nämlich zentrale Gesellschaftsfragen wie Wehrpflicht, Besitzrecht und religiöse Toleranz bis hin zur nuklearen Abrüstung festgelegt. Diese haben teilweise starke Auswirkungen auf eure Spielweise, lassen sich nachträglich aber immer noch umkehren, falls ihr eine Strategie abändern wollt. Das ist zwar schön, bietet aber trotzdem längst nicht die Tiefe eines Civilization 6, in dem man verschiedene Regierungsformen wählen und Kulturboni flexibel ein- und auswechseln kann.

Forschen ohne Hindernisse

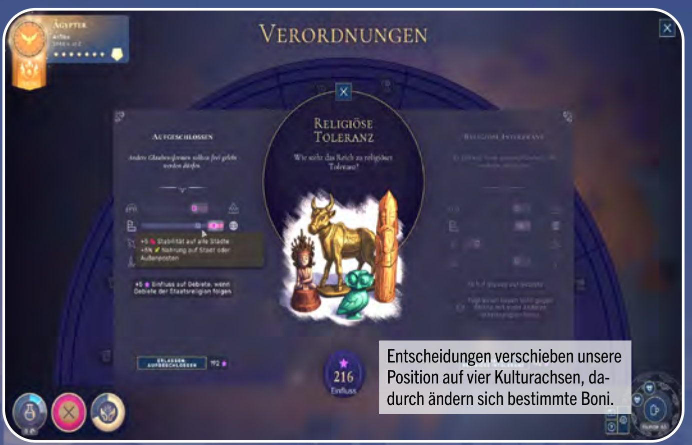
Auch das lineare Forschungsmenü fällt – gerade im Vergleich zu Endless Space 2 – sehr überschaubar aus. Am Anfang steht das Übliche, man forscht in Richtung Viehzucht und Holzverarbeitung, lernt seine Truppen zu bewaffnen und Pferde zu zähmen, verfeinert das Bauwesen und macht sich die Kraft des Wassers zunutze. Das geht so weiter bis ins Atomzeitalter, gegen Ende gibt's dann ein paar futuristische Entwicklungen rund ums Raumfahrtprogramm. Das Ganze wirkt anfangs zwar sehr linear, doch wer hier gut vorausplant, kann durchaus Schwerpunkte setzen, die vor allem im letzten Spieldrittel zum Tragen kommen. Da macht es dann einen spürbaren Unterschied, ob man auf Wachstum, Forschung oder Geld gesetzt hat, ob man starke Truppen ausbilden oder lieber modernste Technologien wie Flughäfen einsetzen will. Die Forschung ist also nicht schlecht gelöst, sie hat nur kaum eigene Ideen auf Lager. Immerhin ein Detail ist uns positiv im Test aufgefallen: Sobald man Städte anderer Kulturen erobert, besteht die Chance, hin und wieder einen Forschungsbonus zu erhalten, dann kann man beispielsweise eine Technologie der anderen Nation mit Kulturpunkten freischalten. Das ist vor allem für Völker, die eher auf Eroberung anstatt auf Forschung setzen, ein netter Gewinn.

KI und Schwierigkeitsgrad

Sobald ihr in die Antike eintretet, wird die Karte nicht nur von KI-Gegenspielern, sondern auch von kleineren, neutralen Völkern besiedelt. Diese können plündern, kämpfen, sogar Ressourcen handeln. Vor allem sind sie aber dazu geeignet, sich geschickt über die Karte auszubreiten. Mit Kulturpunkten und Geld kann man sich bei dem neutralen Volk einschmeicheln, nach ein paar Runden stehen sie dann zur Übernahme bereit – das kostet zwar viel Einfluss, lohnt sich aber. So erhält man nicht nur schlagartig ein neues Gebiet plus Stadt, sondern auch ein paar Truppen, die man direkt zur Verteidigung einsetzen oder in Wachstum stecken kann. Das ist besonders in frühen Spielphasen sehr nützlich und wurde von unseren KI-Gegnern auch ausgiebig genutzt, wenn auch nur auf der höheren Schwierigkeitsstufe „Nation", auf der man sich schon kräftig ins Zeug legen muss. Auf der normalen Stufe war es dagegen meist ein Kinderspiel, die Gegenspieler abzuhängen und den Sieg davonzutragen. Die Entwickler haben uns allerdings schon vorab verraten, dass der Unterschied



Am Bau von kulturellen Wundern dürfen sich mehrere Städte gemeinsam beteiligen.



Entscheidungen verschieben unsere Position auf vier Kulturachsen, dadurch ändern sich bestimmte Boni.

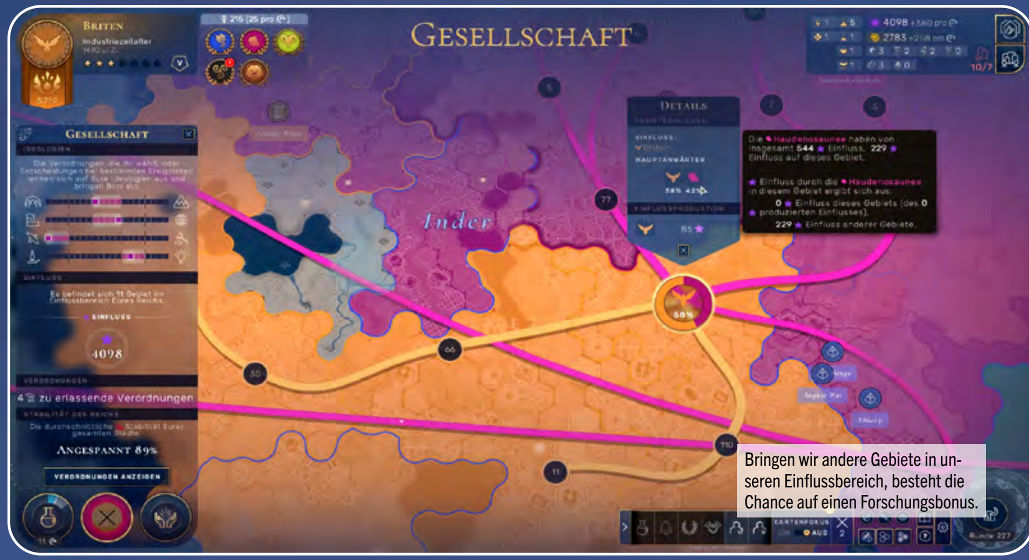
zwischen beiden Stufen derzeit noch zu groß ausfällt – hier sollen kommende Patches nachbessern.

Rundenkämpfe: Höhen und Tiefen
Früher oder später kommt es unweigerlich zum Kampf. Gefechte werden dann entweder automatisch ausgetragen oder ihr zieht manuell in die Schlacht. Auseinandersetzungen finden direkt auf der Weltkarte statt, dazu wird einfach ein Bereich als Kampfzone markiert. Dort kommt ein simples Schere-Stein-Papier-Prinzip zum Tragen, außerdem gibt's ein paar Feinheiten für jede Einheit zu beachten. Die ersten Bogenschützen können beispielsweise in einem Zug laufen und angreifen, während spätere Musketenträger sich entscheiden müssen. Griechische Hopliten profitieren von der Nähe zu anderen Nahkämpfern. Und Reiter können Gegner leicht umrunden und von hinten angreifen oder eine höhere Stellung erreichen, die einen weiteren Angriffsbonus verspricht. Stadtbelagerungen laufen nach dem gleichen Muster ab, allerdings gibt es hier noch mehr zu beachten. Mit weiterer Forschung können wir beispielsweise Verstärkungstruppen in einen Kampfbereich schicken, dann lassen wir sie an einem festen Punkt in der Gefechtszone spawnen und wenden so das Blatt. Haben wir Katapulte erforscht, können wir sie außerdem vor den Toren einer Stadt errichten lassen; das dauert zwar ein paar Runden, die uns für Gegenmaßnahmen verwundbar machen, allerdings zerlegen Katapulte feindliche Stadtmauern im Handumdrehen.

Im Grunde funktionieren die Kämpfe gut, aber perfekt sind sie nicht: Immer wieder gerät das Geschehen etwas unübersichtlich, und auch die Laufwege von Einheiten lassen sich nicht immer nachvollziehen. Besonders wenn wir Verstärkung schicken wollten, liefen unsere Truppen teils abenteuerliche Umwege, den Grund dafür konnten wir nur raten. Ein Rückgängig-Button für den letzten Zug wäre klasse! Auch das Balancing ist mitunter fragwürdig: Wer das Pech hat, in der Antike die Hunnen als Nachbarn zu haben, kann schon mal ein leises Gebet sprechen und ein halbes Dutzend Speerkämpfer ausbilden. Ach was, besser gleich mehr! Denn gegen die übermächtigen Hunnen-Reiter schien in unserem Test kein Kraut gewachsen, was auch der Grund sein dürfte, warum dieses



Vor Stadtbelagerungen darf der Angreifer auf Wunsch noch mächtige Katapulte bauen.



Bringen wir andere Gebiete in unseren Einflussbereich, besteht die Chance auf einen Forschungsbonus.

Volk stets als erstes vergeben war. Auch ein Detail, das nicht jedem schmecken dürfte: Anstelle fester Schadenswerte werden die Zahlen zufällig aus einem gewissen Bereich ausgewürfelt; man kann beispielsweise 5 Schadenstreffer kassieren oder aber gleich 15. Dieser Zufallsfaktor macht sich besonders beim automatischen Kampf bemerkbar, nämlich immer dann, wenn man ein Gefecht trotz deutlicher Überlegenheit verliert.

Krieg und Frieden
Bevor man sich Hals über Kopf in die Schlacht stürzt, sollte man aber ohnehin die Kriegsbereitschaft im Diplomatiemenü checken. Hier erfährt man, ob das eigene Volk überhaupt Interesse daran hat, eine andere Nation anzugreifen. Kriegsbereitschaft steigt beispielsweise, indem man einen Vorschlag des Gegenspielers ablehnt, also etwas wie Allianzen bilden, Kartenmaterial tauschen oder Handelsrouten einrichten. Dazu gibt es eine (sehr simple) Groll-Mechanik, in der Taten des Gegenspielers automatisch erfasst werden: Hat ein KI-Gegner beispielsweise eine Handelsroute unterbrochen oder ein lukratives Gebiet eingesackt, können wir dafür Geld oder andere Reparationsleistungen fordern. Diese Forderungen kann man freilich ablehnen – und schon steigt die Kriegsbereitschaft ein wenig.

Sobald ein Krieg ausbricht, sinkt der Bereitschaftslevel mit jeder Runde. Ist er aufgebraucht, wird eine der beiden Seiten zur Kapitulation gezwungen und muss sich den Forderungen des Gegners fügen. Ab hier funktioniert Kriegsbereitschaft wie eine Art Ressource, mit der sich eroberte Städte und Territorien dauerhaft annektieren lassen. Was nicht übernommen wird, geht wieder an die Verliererseite zurück. Das macht einen militärischen Erdrutschsieg lange Zeit praktisch unmöglich, da man immer nur ein paar Gebiete auf einmal erobern kann. Allerdings kann es in fortgeschrittenen Partien auch zu zähen Momenten kommen, in denen man mehrere Runden warten muss, bis sich genügend Kriegsbereitschaft für einen weiteren Angriff aufgebaut hat. Eine vollständige Vernichtung ist allerdings auch nicht immer nötig: Wer einen Gegner mühelos überwältigt, kann ihn auch zum Vasallenstaat degradieren. Damit gilt der Feind als besiegt und fügt sich eurem Willen, auch alle Ressourcen werden automatisch abgedrückt.

Die restlichen diplomatischen Möglichkeiten sind leider ziemlich überschaubar. Hat die Gegenseite genug Vertrauen, kann man ihr geteilte Karten, Handelswege oder einen Nichtangriffspakt vorschlagen. Auch Allianzen sind möglich, die gute Beziehungen weiter zementieren. Es besteht aber beispielsweise nicht die Möglichkeit, bestimmte Technologien gezielt von anderen Nationen einzufordern oder zu kaufen. Wir konnten auch keinem Verbündeten einen gezielten Angriffsbefehl erteilen. Es gibt lediglich Markierungen, die man seinen Vertrauten übermitteln kann – das ist aber eher im Multiplayer interessant, in dem


Übermächtig: Wer sich im Handelsbildschirm mit Luxusgütern eindeckt, kassiert fette Boni.


Aus der Nähe glänzt die Grafik mit zig schönen Details. Auf den Straßen sind sogar Tiere und Fahrzeuge zu erkennen.

merhin ein paar praktische Ergänzungen wie ein Bahnhof oder ein Flughafen hinzu. Ersterer erlaubt es, Einheiten schnell und automatisch von einer Stadt zur nächsten zu bringen. Flughäfen ermöglichen es dagegen, in nur einem Zug die komplette Weltkarte zu überqueren. Allerdings muss man hierzu die Einheiten von Hand auf einem Flughafen platzieren – und ausgerechnet der ist gegen Ende, wenn die Karte regelrecht zugepflastert ist, gar nicht so einfach in der Umgebung auszumachen.

In dieser Phase kommen dann auch Lufteinheiten hinzu, die man aber nicht direkt steuert wie die Bodentruppen. Stattdessen gibt man ihnen Angriffs- und Bombardierungsaufträge, mit denen sie feindliche Stellungen anfliegen. Außerdem kann ein patrouillierendes Flugzeug automatisch gegnerische Flieger abfangen, die in unseren Luftraum eindringen. Ob das gut klappt oder nicht, konnten wir nicht testen – in all unseren Partien hatten die meisten KI-Gegner gar kein Interesse daran, Kampfflugzeuge zu entwickeln. Dafür brachte es ein Gegenspieler zumindest mal auf einen nuklearen Sprengkopf, für die man zunächst einen Atomwaffentest durchziehen muss. Kommt diese Superwaffe zum Einsatz, bläst sie eine komplette Stadt samt Bezirken weg und hinterlässt nur nutzloses Ödland. Ob sich das wirklich lohnt und ob man nicht lieber in andere Bereiche investiert, die mehr Ruhmpunkte abwerfen, sei mal dahingestellt.

Das Gleiche gilt auch für die Marine-Einheiten. Zwar gibt es eine ordentliche Auswahl an Galeeren, Kriegsschiffen und sogar ein deutsches U-Boot, doch zumindest auf normaler KI-Stufe hatten die Gegner so gut wie nichts davon in Gebrauch. Das liegt vielleicht auch daran, dass

man das exakt gleiche Spiel mit bis zu acht Teilnehmern erlebt.

Umweltschutz

Ab der letzten Gegenwartsepoche kommt noch eine weitere Spielmechanik hinzu: Verschmutzung, die sich immer dann erhöht, wenn wir Fabriken und andere Industriegebäude bauen. Dann werden die Städte langsam in Smog gehüllt und ihre Produktivität nimmt ab. Treiben wir es zu bunt, wird die Erde unbewohnbar und das Spiel ist aus. (Parallelen zur Realität dürfen gerne gezogen werden.) Damit es nicht so weit kommt, können wir ein paar Hexfelder mit Bäumen bepflanzen, das soll – irgendwie – die Verschmutzung ausgleichen. Gemerkt haben wir davon im Test eher wenig. Auch gibt es keine praktische Übersicht, die es uns erlaubt, kritische Städte auszumachen oder Verbündete auf ihre Verschmutzung hinzuweisen. Ein Energiesystem fehlt ebenso, die wenigen sauberen Alternativen sind einfach nur Infrastruktur-Gebäude, die man als Upgrade kaufen kann. Auch Naturkatastrophen oder steigende Meeresspiegel sucht man vergebens. Hier ist Civilization 6 seit der Gathering-Storm-Erweiterung um Lichtjahre weiter.

Panzer vs. Mistgabel

Im „Late Game“, also den späteren Spielphasen, kommen aber im-


In der letzten Epoche kommen Panzer, Hubschrauber, Jets und Kommandosoldaten zum Einsatz.


Am Ende zählt nur der Ruhm: Wer die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.


Marine wirkt noch etwas unterrepräsentiert, auch weil Bodentruppen wie diese Reiter einfach lossegeln dürfen.

selbst einfache Bodentruppen gefahrlos ein paar Felder über das Wasser zurücklegen können. Sie können sogar auf hoher See kämpfen, und das nicht mal schlecht: In unserem Test trieb sich in der Gegenwart ein sechsköpfiges Hunnen-Team herum, das es (laut Kampf-Vorschau) problemlos mit drei topmodernen Raketenkreuzern aufnehmen konnte. Logisch? Nein! Aber von dieser Erwartung sollte man sich in Humankind ohnehin verabschieden: Durch die wild gemixten Kulturen, die schnellen Epochensprünge und die Möglichkeit, eine frühe Kultur bis zum Ende beizubehalten, ergeben sich in den letzten Spielabschnitten kuriose Momente, in denen frühe Kamelreiter, Aquädukte und Lehmhütten munter auf modernste Luftwaffe, Hochhäuser und Kohlefabriken prallen.

Guter Spielfluss, schicke Grafik

Auch wenn es besonders in späteren Spielphasen ein wenig chaotisch zugeht, bleibt das Spiel immer gut unter Kontrolle. Die meisten Menüs sind durchdacht, fast jedes Icon ist mit einem erklärenden Tooltip garniert, außerdem gibt's nützliche Tutorial-Videos und ein spielinternes Glossar, das offene Fragen beantwortet. Das Städtemenü könnte allerdings mehr Übersicht vertragen und gerade im letzten Zeitalter hätten ein paar Features mehr Erklärungen gebraucht. Dafür glänzt Humankind mit einem tollen Spielfluss, den man schon aus den Endless-Spielen kennt und der dafür sorgt, dass nutzlose Wartephasen möglichst vermieden werden.

Besonders in späteren Spielphasen lohnt es sich außerdem, mal richtig an das Geschehen heranzuzoomen. Da erkennt man dann kleine Menschen auf den Straßen, Tiere tummeln sich auf den Feldern, Vögel ziehen am Himmel ihre Kreise, Autos und Züge sorgen für geschäftiges Treiben. Der Detailgrad ist toll und zieht sich auch durch die hübsche Landschaftsgestaltung, die sich mit ihren sanften Farben ein wenig vom Comic-Look der Firaxis-Konkurrenz abhebt. Bei den Charakteren hat Civilization 6 dagegen himmelweit die Nase vorn: Die Figuren in Humankind wirken im Vergleich detailarm und versprühen so gut wie keinen Charme.

Auch die Musik hat uns im Test kaum mitgerissen. Es gibt zwar jede Menge stimmungsvolle Stücke, die auch mit großem Aufwand eingespielt wurden, doch unterm Strich bleibt der orchestrale Soundtrack eher unauffällig und verzichtet auf richtig eingängige Melodien, die im Ohr bleiben. Dafür sind die Tracks aber erfreulich abwechslungsreich und nerven auch nach vielen Stunden nicht. Und so viel ist mal klar: Wer Humankind anfängt, sollte Zeit einplanen und sich von Schlaf verabschieden! Das Nur-noch-eine-Runde-Prinzip, das schon die Endless-Spiele ausgezeichnet hat, hat uns nämlich auch hier fest im Griff.

Humankind ist für PC und Stadia erhältlich, der Preis liegt bei 50 Euro. Zum Release ist die PC-Fassung zudem auch im Xbox Game Pass enthalten. ❑


Mit modernen Bahnhöfen und Flughäfen lassen sich Truppen blitzschnell bewegen.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„Tolle Civ-Alternative mit jeder Menge Zukunftspotenzial."

Die 4X-Spiele von Amplitude Studios haben es mir schon seit dem ersten Endless Space angetan. Das liegt an ihrem wunderbaren Spielfluss, der möglichst ohne lästiges Warten auskommt und der auch in Humankind hervorragend funktioniert. Klick für Klick, Runde für Runde bastle ich mir da mein Weltreich zusammen, kombiniere Kulturboni, erobere, baue, erkunde und handle – und schon blitzt die Morgensonne durchs Fenster. Dabei ist Humankind weiß Gott keine Revolution im Genre, bis auf ein paar gute, eigene Ideen wandelt Amplitude eben doch deutlich auf Civs Spuren. Dass dabei nicht der gleiche Tiefgang wie bei Firaxis erreicht wird, stört mich nicht weiter: Gegen ein schlankeres, zugänglicheres Spiel habe ich absolut nichts einzuwenden. Hier und da hätte ich mir aber mehr Einflussmöglichkeiten und Entscheidungen gewünscht, etwa bei Themen wie Religion, kulturellem Einfluss oder Handel. Auch bei den Kämpfen und dem Balancing gibt es noch einige Löcher zu stopfen. Den größten Verbesserungsbedarf sehe ich aber in der Gegenwartsepoche, hier wirken manche Features einfach etwas unausgereift, zum Beispiel die nichtssagende Umweltverschmutzung – daraus hätte man sehr viel mehr machen können. Allerdings gehe ich davon aus, dass Humankind in Zukunft noch mit einigen Feature-Updates und Erweiterungen ausgebaut wird, also Daumen drücken! Endless Space 2 habe ich seit seinem Release nicht mehr deinstalliert. Mit etwas mehr Feinschliff und neuen Inhalts-Updates wird es Humankind ganz sicher ähnlich ergehen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierendes 4X-Gameplay mit hohem „Nur-noch-eine-Runde-Faktor"
- ➕ Guter Spielfluss, kaum Leerlauf
- ➕ Detailverliebte Karte
- ➕ 60 Völker mit kombinierbaren Boni
- ➕ Relativ einsteigerfreundlich
- ➕ Simple, durchdachte Spielregeln
- ➕ Viele kleine Story-Entscheidungen
- ➕ Kämpfe auf Wunsch selbst spielbar
- ➕ Eroberungen kein Allheilmittel
- ➕ Simpler, flotter Städtebau
- ➖ Langweiliges Religionssystem
- ➖ Manche Features (z. B. Einfluss, Umwelt) wirken nicht zu Ende gedacht
- ➖ Öde präsentierte Charaktere
- ➖ In der letzten Ära wenig Übersicht
- ➖ In der Standardeinstellung (300 Runden) viel zu kurz
- ➖ Ruhm als einzige Siegesbedingung
- ➖ Diplomatie bietet wenig Tiefgang
- ➖ Meist nutzlose Marine-Einheiten
- ➖ Handel etwas zu mächtig

WERTUNG

8



Genre: Action-Adventure
Entwickler: Double Fine
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 25. August 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

Psychonauts **2**

Die 16 Jahre Wartezeit haben sich gelohnt: Double Fine liefert eine erstklassige Fortsetzung ab, die den Geist des kultigen Originals perfekt einfängt.

Von: Felix Schütz

Viele von uns kennen es: Da hat man dieses großartige Spiel, kreativ, clever, voll eigener Ideen. Ein Klassiker! Und dann kommt der Nachfolger, der es einfach nicht mehr drauf hat: Da wird plötzlich am Design gedreht, das Gameplay vereinfacht, die Story auf Massentauglichkeit getrimmt. Der unverwechselbare Charme des Originals ist futsch, die Enttäuschung vorprogrammiert.

Psychonauts 2 hätte kinderleicht in die gleiche Falle tappen können. Der erste Teil ist immerhin schon seit 16 Jahren Kult, die Fans lieben bis heute seine schrillen Ideen, seine fantasievollen Levels, seine herzerwärmenden Figuren. Doch Psychonauts war nun mal kein Kassenschlager, das schräg-bunte Konzept ließ anfangs viele Käufer kalt. Nachdem Double Fine auch mit Brütal Legend einen (unverdienten) Flop verkraften musste, wandte sich das Studio sogar komplett von großen Triple-A-Produktionen ab. Spätestens da hatten viele Fans ihr Psychonauts 2 abgeschrieben.

Nun ist das Spiel aber doch noch Wirklichkeit geworden, dank Crowdfunding und einer rettenden Übernahme durch Microsoft. Tim Schafer und seinem Entwicklerteam gelingt dabei ein fast unmögliches Kunststück: Double Fine liefert nach 16 Jahren einen Nachfolger ab, der nicht das Geringste von der alten Magie verloren hat! Die originalen (englischen) Sprecher, das vertraute Gameplay, die wilden Ideen, die liebgewonnenen Charaktere – das ist Psychonauts, wie man es kennt und liebt. Dazu wird die Geschichte mit Herz und Verstand fortgesetzt, inklusive jeder Menge Fan-Service und einer prächtigen Inszenierung.

Das alles macht Psychonauts 2 nicht gleich zu einem Jahrhundertwerk. Doch als Nachfolger ist es nahezu perfekt.

So geht Fortsetzung!

Fantastisch für Fans: Obwohl 16 Jahre seit dem ersten Teil vergangen sind, setzt die Geschichte von Psychonauts 2 gerade mal drei Tage später ein. Wann gab es so etwas schon mal? Die Ereignisse knüpfen direkt an Psychonauts in the Rhombus of Ruin an, der kleine VR-Zwischenhappen bildet damit eine wichtige Brücke zwischen den beiden Hauptspielen. Wer die Vorgänger nicht kennt, kann sich zu Beginn auch eine Video-Zusammenfassung anschauen, die aber wirklich nur das Nötigste liefert. Unser Tipp: Um Psychonauts 2 voll auszukosten, sollte man das Origi-


Endlich! Raz darf das gemütliche Psychonauten-Hauptquartier betreten.


Die Story findet eine gute Balance zwischen alten Bekannten und neuen Gesichtern.



Bosskämpfe sind nicht schwer, aber viel besser inszeniert als im Vorgängerspiel.

Dank Pyrokinese kann Raz hin und wieder geheime Pfade zu Secrets freilegen.

nal (das auch im Game Pass enthalten ist) unbedingt nachholen!

Ihr steuert wieder den jungen Raz, einen beherzten Akrobaten, der mit mächtigen Psi-Kräften ausgestattet ist. Im ersten Spiel hat er sich seine Sporen verdient, nun darf er bei den Großen mitmischen: Gerade ist er auf dem Weg in die Zentrale der Psychonauten, einer abgefahrenen Geheimdienstbehörde, in der hochbegabte Psycho-Agenten gegen Bedrohungen auf aller Welt ausgebildet werden. Im ersten Spiel war dieser Ort nur eine Randnotiz, doch diesmal sind wir mittendrin: Während Raz sein Glück kaum fassen kann, erkunden wir das lebendige Hauptgebäude auf eigene Faust, lernen neue Agenten und aufmüpfige Praktikanten kennen und feiern ein Wiedersehen mit alten Freunden: Sasha Nein, Milla Vodello, Coach Oleander, Lilly und Ford sind wieder mit an Bord und so sympathisch wie eh und je. Unterwegs treffen wir sogar einige der Psychic Six – so heißen die legendären Gründungsmitglieder der Psychonauts. Diese Gruppe alternder Superhelden nimmt eine zentrale Rolle in der Geschichte ein, denn Raz muss diesmal tief in der Vergangenheit der Behörde wühlen und alte Wunden aufreißen, um eine neue Bedrohung abzuwenden: Ein heimlicher Verräter hat die Psychonauts unterwandert und versucht nun, die diabolische Maligula wiederzubeleben, eine berüchtigte Massenmörderin und Erzfeindin der Psychonauten.

Mit Charme, Hirn und Familie

Tim Schafer verpasst seiner Geschichte aber noch eine weitere spannende Facette: Raz bekommt überraschenden Besuch von seiner Familie, einer Truppe stolzer Zirkusathleten, die wenig Liebe für die Psychonauten übrig haben. Auch sie lernen wir im Verlauf der Handlung besser kennen, wobei Schafer trotz allem Humor auch nicht die ersten Töne vergisst und gerade in der zweiten Spielhälfte mit zig rührenden Momenten überrascht. Kritikpunkte gibt's natürlich auch, zum Beispiel dass manche Charaktere etwas zu kurz kommen oder dass einige Wendungen etwas aufgesetzt wirken. Am Ergebnis ändert das aber wenig: Psychonauts 2 spinnt Raz' Abenteuer überaus stimmungsvoll weiter und dürfte besonders Fans ein breites Grinsen ins Gesicht zaubern.

Ab ins Grüne!

Im ersten Psychonauts durfte man noch das lauschige Whispering Rock erkunden. Das ist nun vorbei, an seine Stelle treten diesmal die Psychonauten-Zentrale sowie drei größere Außengebiete, die stark an das stimmungsvolle Ferienlager aus dem ersten Spiel erinnern. Zwischen jeder Menge Kletterpfaden, Höhlen, Campingplätzen und bergauf fließenden Wasserfällen darf Raz wieder nach Herzenlust herumtollen, Secrets suchen und Schätze sammeln. Das Meiste davon ist zwar völlig optional, aber genau wie im ersten Spiel ein Riesenspaß für alle, die gerne jedes Geheimnis mitnehmen wollen. Auch ein paar Nebenaufgaben sorgen für Beschäftigung, zum Beispiel kann Raz kann wie im Vorgänger an einer Schnitzeljagd teilnehmen. Das macht Spaß, allerdings hätten es gerne noch deutlich mehr Nebenquests sein dürfen – hier verschenken die Entwickler viel Potenzial.

Kreativer Psycho-Zirkus

Der Löwenanteil von Psychonauts 2 sind aber wieder die Levels, die sich in den Oberstübchen verschiedenster Nebenfiguren abspielen. Sie alle haben mit inneren Dämonen, Persönlichkeitsstörungen und Traumata zu kämpfen, die sich in herrlich abgefahrenen Levelkonstrukten manifestieren, jedes mit eigenständigem Design und frischen Ideen. Wundervoll sind da die Übergänge, wenn plötzlich die Kamera zur Seite kippt und man einfach so die Wand hinaufläuft, wenn völlig gegensätzliche Levelabschnitte einfach ineinander morphen und hinter nahezu jeder Tür ein neues, traumartiges Gebilde wartet, das scheinbar allen Regeln der Physik trotzt. Da sind wir beispielsweise in einem Krankenhaus-Casino unterwegs, das Medizin und Glücksspiel fröhlich miteinander vermixt. In einem riesigen Spiegelkonstrukt verknüpfen wir Denkblasen mithilfe von „Mentaler Verbindung", einer neuen Fähigkeit, die Raz an Gedankengängen entlangrasen lässt. Wir balancieren eine gigantische Bowlingkugel durch eine Großstadt voll freundlicher Keime und nehmen an einer Kochshow mit quicklebendigen Zutaten teil. Wir hangeln uns an riesigen Haarteppichen entlang, schippern über Seen voller Tinte, erkunden das Innere einer Flaschenpost. In einem der schönsten Levels sind wir in einer kreischbunten, psychedelischen Konzertkulisse unterwegs, wo wir einem geisterhaften Wesen dabei helfen, seine alte Band zusammenzutrommeln, verdächtige bunte Pillen einzuschmeißen und anschließend der gelegentlichen Reizüberflutung zu trotzen. Was für ein Spaß!

Unterm Strich sind die Levels von Psychonauts 2 zwar nicht ganz



Whispering Rock lässt grüßen: In den Außenlevels dürfen wir nach Lust und Laune erkunden.



Gegner reagieren aggressiver als früher. Mit Psi-Schüssen hält man sie auf Distanz.



Nützlich: Mit „Zeitblase" verlangsamt Raz Objekte in der Spielwelt.

Nur sehr selten müsst ihr kleine Rätsel knacken, die aber extrem leicht ausfallen.

so abwechslungsreich wie im ersten Teil, dafür ist die Qualität aber gleichbleibend hoch: Wo es im Vorgänger neben zig grandiosen Momenten (hallo Milchmannverschwörung!) auch ein paar Nieten wie den Fleischzirkus oder das Theater gab, präsentiert sich Psychonauts 2 auf durchgängig hohem Niveau.

Mehr Kontrolle, bessere Kämpfe

Egal ob man springt, klettert, gleitet oder auf einem Psi-Gedankenball durch die Gegend balanciert: Double Fine hat sich viel Mühe gegeben, die Steuerung zu verbessern, aber gleichzeitig das markante Spielgefühl des Vorgängers zu erhalten. Kenner werden sich sofort heimisch fühlen. Das bedeutet allerdings auch, dass Psychonauts 2 nie so präzise wie beispielsweise ein Mario daherkommt. Es gibt also immer wieder Momente, in denen Raz mal im Abgrund landet oder eine Kante knapp verpasst, anstatt sich automatisch festzukrallen. Dank fairer Rücksetzpunkte sorgt das aber nur sehr selten für Frust.

Bei den Kämpfen ist den Entwicklern dafür ein großer Schritt nach vorne gelungen. Raz teilt wieder mit gewaltigen Psi-Schlägen und Gedankenschüssen aus, das steuert sich wesentlich zackiger und präziser als im Vorgänger, außerdem gibt's nun eine unverzichtbare Ausweichrolle. Denn auch die Gegner haben dazugelernt, neben den bekannten (und viel gefährlicheren) Zensoren tritt Raz gegen allerlei neue Gedankenviecher an. Bedauern präsentiert sich beispielsweise als fliegender Gegner, der uns mit Gewichten bewirft, Zweifel werden als klebrige Blobs dargestellt. Später bekommen wir es auch mit Panikattacken zu tun, in Gestalt einer grellbunten Kreatur, die all unseren Angriffen blitzschnell ausweicht. Schnell merken wir: Der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe ist grundsätzlich höher als im ersten Psychonauts. Gut so! Und wer sich daran stört, kann den Anspruch im Optionsmenü auch einfach herunterregeln oder sogar ein paar Cheats aktivieren.

Psi-Kräfte und coole Bosse

In den Gefechten kommen auch unsere alten und neuen Psi-Kräfte zum Tragen. Raz kann beispielsweise neuerdings die Zeit in einem Bereich verlangsamen, das nimmt schnellen Feinden den Schrecken. Und den imposanten Richtern reißt man per Telekinese einfach den Hammer aus der Hand und schleudert ihn zurück. Natürlich kommen diese Gedankentalente auch beim Erkunden und Rätseln zum Einsatz, besonders die Verlangsamen-Fähigkeit wird in der zweiten Spielhälfte ausgiebig dazu gebraucht, um Rotoren oder bewegliche Plattformen einzufrieren. Das klappt prima, gerät aber nur sehr selten wirklich fordernd.

Ein Extra-Lob verdienen sich dafür die Bosskämpfe. Die sind zwar spielerisch eher simpel gestrickt und auf dem normalen Schwierigkeitsgrad schnell erledigt, fügen sich aber prima in die Geschichte ein und sind vor allem richtig hübsch inszeniert. Die steifen Bossgefechte aus dem ersten Psychonauts können da nicht mal im Ansatz mithalten!

Sammelkram in Hülle und Fülle

Wer einfach nur stur von einem Level zum nächsten marschiert, ist problemlos in 10 bis 15 Stunden durch. Genau wie im Vorgängerspiel locken aber noch massenhaft Sammelaufgaben, die viel Zeit verschlingen können. So gibt es in jedem Gedankenlevel Dutzende (zum Teil Hunderte!) bunt schimmernde Trugbilder, die ihr einsacken könnt. Außerdem findet ihr von Zeit zu Zeit emotionalen Ballast, dargestellt in Form schluchzender Taschen, für die Raz zunächst einen passenden Anhänger finden muss, bevor er sie freudestrahlend entsorgen kann. Neu sind Körnchen Weisheit (erhöhen Raz' Level) und Gehirnhälften (steigern die Lebenskraft), doch das Schönste sind nach wie vor die Gedankentresore: In denen entdecken wir kurze, schwarz-weiße Bildersequenzen, die verborgene, meist tieftraurige Erinnerungen eines Charakters preisgeben. Genau wie im Vorgänger entfalten diese stillen Momente eine eindringliche Wirkung: Double Fine nähert sich seinen tragischen Figuren zwar mit viel Humor, beweist in den richtigen Augenblicken aber auch immer wieder gebotenen Ernst. Dadurch verkommt Psychonauts 2 nie zur stumpfen Blödelei, sondern erreicht das, was vielen anderen Spielen fehlt: Wir nehmen die Charaktere und ihre Sorgen ernst.

Gepflegter Wahnsinn

Der optionale Sammelkram hat auch einen spielerischen Zweck: Indem Raz Trugbilder, Weisheitskörnchen oder umherfliegende Karten einsackt, steigt er im Laufe der Zeit im Level auf. Anders als im Vorgänger gibt's für jeden neuen Rang nun einen Fähigkeitenpunkt, den man dann auf Raz' neun mentale Fähigkeiten verteilen darf. Das



Mit dem neuen Talent „Mentale Verbindung" rast Raz an Gedankengängen entlang.



Per Telekinse reißt Raz einem Richter seinen riesigen Hammer aus den Händen.



Das fantastisch-kreative Leveldesign glänzt mit irren Ideen und schicker Beleuchtung.

ist in der Theorie super, in der Praxis aber belanglos: Die wichtigsten Verbesserungen lassen sich mühelos im Vorbeigehen freischalten, den Rest braucht man ohnehin nicht. Das trifft auch auf den Shop zu, in dem man mit gesammelten Splittern (der Ingame-Währung) nicht nur Heilgegenstände, sondern auch Upgrades kaufen kann. Diese Upgrades präsentieren sich in Form von Ansteckern, von denen bis zu drei gleichzeitig aktiv sein können. Es gibt eine stattliche Auswahl von Kampfboostern und Fähigkeitenverstärkern, doch wirklich nützlich sind davon vielleicht nur drei oder vier, der Rest ist völlig optional. Immerhin: Die Pins lassen sich jederzeit schnell auswechseln, man bleibt also flexibel.

Ein Nachteil der Sammelaufgaben: Vieles lässt sich im ersten Leveldurchgang gar nicht mitnehmen. Oft stolpert man beispielsweise über Ballast-Taschen, lange bevor man die passenden Anhänger entdeckt. Oder man kommt an verschlossenen Türen vorbei, für die man die neue Fähigkeit „Projektion" benötigt. Das Problem: Dieses Talent erhält man erst spät im Spiel, dadurch muss man frühere Gedankenlevel also zwangsweise nochmal besuchen, wenn man wirklich alles mitnehmen will. In alte Außengebiete darf man ab einem bestimmten Punkt allerdings nicht mehr zurückkehren, weil uns die Geschichte hier einfach einen Riegel vorschiebt. Immerhin: Nach dem Durchspielen können wir zwanglos in jeden Bereich zurückkehren und restlos erledigen, was noch übrig ist. Das lohnt sich schon allein deshalb, weil man nach dem Abspann auch noch ein paar Bonus-Dialoge führen kann – das rundet das Finale noch einen Tick besser ab.

Tolle Atmosphäre

Wie schon bei Brütal Legend setzt Double Fine wieder auf die Unreal Engine, mit Erfolg: Im Test auf PC und Xbox One Series S lief das Spiel durchgängig flüssig und rund, auch die Ladezeiten fielen kurz aus. Neben dem typischen Spielgefühl wurde auch das comichafte Design des ersten Teils wunderbar eingefangen, einschließlich der etwas klobigen Charaktermodelle. Das kann man natürlich kritisch sehen, schließlich wäre die Engine zu sehr viel mehr fähig. Doch den Entwicklern geht ihr Stil klar über moderne Technik, Psychonauts soll bitteschön Psychonauts bleiben. Wir sagen: Richtig so! Hin und und wieder zeigt sich das Spiel außerdem unerwartet schick, beispielsweise sind manche Levels wunderschön ausgeleuchtet oder glänzen mit feinen Texturen, in denen sich die Umgebung spiegelt. Davon konnte der Vorgänger, der noch aus der PS2-Ära stammt, nur träumen.

Edler Sound, aber nur auf Englisch

Die Grafik mag Geschmackssache sein, doch über die Musik lässt sich kaum streiten: Komponist Peter McConnell (Grim Fandango, Brütal Legend) liefert hier eine seiner schönsten Arbeiten ab, mit einem voll orchestralen Score, der auch im Kino gut aufgehoben wäre. Egal ob wir einen sonnigen Steinbruch erkunden, dramatische Bosskämpfe bestreiten oder in einer bedrückenden Gedankenwelt abtauchen, die abwechslungsreichen, cineastischen Stücke untermalen die Atmosphäre nahezu perfekt. Typisch für Double Fine ist auch die englische Sprachausgabe tadellos: Alle Sprecher aus dem ersten Spiel sind wieder mit dabei und legen sich kräftig ins Zeug. Auch die neuen Figuren wurden gut besetzt, in einer besonders sympathischen Rolle ist beispielsweise Jack Black (Tenacious D) zu hören, der hier auch eine tolle Gesangseinlage abliefert. Einen überraschenden Part konnte Double Fine außerdem mit dem Schauspieler Elijah Wood (Der Herr der Ringe) besetzen, der schon in Broken Age mit an Bord war.

Einziger Wermutstropfen: Deutsche Sprachausgabe gibt es diesmal leider nicht. Alle Texte und Untertitel wurden zwar sauber übersetzt, doch gerade nach dem klasse vertonten ersten Teil hätten wir uns gewünscht, dass auch Psychonauts 2 mit dem gleichen Aufwand lokalisiert wird. Es wäre doch jammerschade, wenn die deutschen Verkaufszahlen darunter leiden! Schließlich haben die Fans satte 16 Jahre auf dieses Spiel gewartet: Eine starke Fortsetzung, die den Namen Psychonauts 2 wirklich verdient.

Double Fines neuer Streich ist ab dem 25. August 2021 für PC, aktuelle Xbox-Konsolen und PS4/PS5 erhältlich. Wir haben die Microsoft-Store-Fassung auf PC und Xbox Series S getestet. Die Steam-Version lag uns nicht zum Test vor. Das Spiel ist direkt ab Release auch im Xbox Game Pass enthalten. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„So habe ich mir einen echten Nachfolger vorgestellt!"

Seit 2005 zählt Psychonauts zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Vor dem Nachfolger habe ich mich deshalb ein bisschen gefürchtet: Würde die Geschichte nach so langer Zeit wirklich ans Original anknüpfen? Kann Double Fine den Charme des ersten Teils nochmal so gut hinbekommen? Mussten geliebte Elemente zugunsten von Verkaufszahlen weichen? Es wäre schließlich nicht die erste Fortsetzung, die enttäuscht! Doch die Sorgen waren unbegründet: Psychonauts 2 spielt sich runder, schneller und griffiger, atmet aber jederzeit den Geist des Originals. Die Geschichte motiviert und berührt, die Charaktere wachsen mir ans Herz und die Levels sind so stimmungsvoll und verrückt, wie es mir erhofft hatte. Da kann ich über manche Ungenauigkeiten oder ein paar Charaktere, die etwas zu kurz kommen, ganz locker hinwegsehen. Klar, es gibt schönere, modernere Action-Adventures auf dem Markt! Doch anstatt sich in unnötigen Neuerungen zu verrennen, hat sich Double Fine lieber auf alte Stärken konzentriert und umso mehr Herzblut in das Spiel gepumpt. Auch wenn ich es nach 16 Jahren kaum für möglich gehalten hätte: Der Fan in mir ist glücklich.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gute Story, die prima an den ersten Teil anknüpft
- ➕ Charme des Originals wird perfekt eingefangen
- ➕ Durchweg liebenswerte Charaktere
- ➕ Abwechslungsreiche, cool gestaltete Gedankenwelten
- ➕ Action im Vergleich zum ersten Teil deutlich verbessert
- ➕ Nette Bosskämpfe
- ➕ Schöne Außengebiete laden zum Erkunden ein
- ➕ Viel Humor mit gut abgestimmten tragischen Momenten
- ➕ Stimmungsvolle Inszenierung
- ➕ Viel optionaler Sammelkram
- ➕ Toller Soundtrack
- ➕ Motivierte englische Sprecher
- ➕ Schwierigkeitsgrad auch für Action-Neulinge anpassbar
- ➖ Für Neueinsteiger mitunter schwer zu verstehen
- ➖ Ein paar Figuren kommen zu kurz
- ➖ Kleine Ungenauigkeiten beim Springen und Klettern
- ➖ Einige Sammelobjekte erst beim zweiten Levelbesuch erreichbar
- ➖ Anstecker überwiegend überflüssig
- ➖ Keine deutsche Sprachausgabe
- ➖ Wenig neue Psi-Kräfte
- ➖ Wenig Nebenaufgaben
- ➖ Hätte ruhig etwas länger sein dürfen



Windgeister und Elementare dürfen in keinem ordentlichen Fantasy-Aufgebot fehlen.

King's **Bounty 2**

Genre: Taktik-Rollenspiel
Entwickler: 1C Company
Hersteller: Prime Matter
Termin: 24. August 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Matthias Dammes

Der Vorgänger begründete das Nischen-Genre der rundenbasierten Strategie-RPGs, der Nachfolger will frischen Wind ins Genre bringen.

Was war 1990 für ein aufregendes Jahr. Deutschland feierte die Wiedervereinigung. Tim-Berners Lee kreierte den ersten Web-Server und schaffte damit die Grundlage für das World Wide Web, das Internet. Im Bereich der Videospiele erblickten namhafte Titel wie The Secret of Monkey Island, Ultima 6, Metal Gear 2, Wing Commander und King's Bounty das Licht der Welt. Letzteres erhielt zwar nur durchschnittliche Bewertungen und gehörte nicht zu den wirtschaftlich erfolgreichsten Titeln des Jahres, dennoch sollte es in der Videospielgeschichte eine ganz besondere Stellung einnehmen.

Aus dem Titel ging in den Folgejahren nämlich die „Heroes of Might and Magic"-Reihe hervor, die mit insgesamt sieben Teilen in den kommenden drei Jahrzehnten das Genre der rundenbasierten Taktik-Rollenspiele bestimmen sollte. Nach über dreißig Jahren und einigen untertitelten Ablegern in den Jahren 2008 bis 2014, dachten sich die russischen Entwickler von 1C Company, dass es an der Zeit wäre für King's Bounty 2.

Typische Fantasy-Probleme

Die Entwickler bezeichnen das Spiel zwar als lang erwartete Fortsetzung des ikonischen taktischen Rollenspiels von 1990, gehen in vielen Aspekten jedoch ihre eigenen Wege. So haben die Welt und Hintergrundgeschichte des Nachfolgers nichts mit den Geschehnissen aus dem ersten Teil zu tun. Das kann man bedauern. Es ist aber angesichts der Tatsache, dass ein Großteil der Zielgruppe vermutlich noch nicht einmal auf der Welt war, als King's Bounty erschien, sicher nicht die verkehrteste Idee.

In King's Bounty 2 verschlägt es uns nun also in das Königreich Nostria, das einen ganzen Kontinent der Welt von Antara beherrscht. Das Reich macht schwierige Zeiten durch, da einige Provinzen ihre Unabhängigkeit anstreben, Banditen die Straßen unsicher machen und zu allem Überfluss wurde auch noch der König vergiftet, während finstere Mächte im Hintergrund ihre Fäden ziehen. Als Spieler schlüpfen wir in die Rolle von einem von drei potenziellen Helden, die im Auftrag des Prinzen dafür sorgen sollen, im Reich die Ordnung wiederherzustellen.



Nostria ist ein typisches Fantasy-Reich mit Magie, mystischen Wesen und mittelalterlichen Burgen.



Drei vorgefertige Charaktere stehen uns als potenzielle Helden zur Auswahl.



Zu Pferde ist man schneller unterwegs. Allerdings steuert sich der Gaul eher sperrig und interagieren mit der Spielwelt kann man auf ihm auch nicht.

Jeder der drei Protagonisten hat eine eigene Hintergrundgeschichte und verkörpert eine andere Spielweise. Die Gräfin Katharine ist eine Magierin. Sie ist rechtmäßige Herrscherin einer bergigen Region in Nostria, hat ihre Macht aber während langjähriger Abwesenheit an ihren Neffen verloren. Der Krieger Aivar war einst ein Ritter der königlichen Garde, fiel jedoch in Ungnade. In der Verbannung erarbeitete er sich einen Ruf als Söldner und baute seine eigene Truppe auf. Die Dritte im Bunde ist Elisa, ein Bauernmädchen, das es als ihre Aufgabe ansieht Nostria zu retten. Mit ihrer Vorgeschichte, die an Johanna von Orleans erinnert, verkörpert sie die Ideale eines Paladins.

Für welchen Helden wir uns entscheiden, spielt für die Handlung nicht wirklich eine Rolle. In einigen Dialogen kommt der Hintergrund gelegentlich zur Sprache, aber an der grundsätzlichen Geschichte ändert das nichts. Die Handlung an sich ist durchschnittliche Fantasy-Kost, in der wir geheime Machenschaften aufdecken und die Quelle böser Mächte aufspüren. Nichts, womit man erfahrene Rollenspieler hinter dem Ofen hervorlockt. Dazu fehlen erzählerische Highlights oder erinnerungswürdige Charaktere. Aber immerhin reicht die Handlung als Grundgerüst, das uns die Welt von Nostria erkunden und packende Kämpfe bestreiten lässt.

Dem Helden über die Schulter schauen

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich gegenüber den Vorgängern und Genre-Kollegen eigentlich wenig verändert. Wir durchstreifen mit unserem Helden eine vielseitige Fantasy-Welt. Dabei treffen wir NPCs, die uns mit Quests versorgen, wir sammeln unzählige Schätze ein, rekrutieren Truppen für unsere Armee und stürzen uns in Kämpfe gegen Monster und sonstige Feinde. Und doch ist King's Bounty 2 so ganz anders, als man es vom Genre gewohnt ist. Traditionell findet in Spielen dieser Art die Erkundung der Spielwelt auf einer isometrischen Karte in rundenbasierter Manier statt. Davon haben sich die Entwickler von 1C Company völlig verabschiedet. Stattdessen steuern wir unseren Helden in der Schulter-Perspektive in Echtzeit durch die Welt, wie man es aus Rollenspielen wie The Witcher 3 gewohnt ist.

Damit ändert sich nicht nur die Perspektive, sondern es raubt dem Erkundungspart des Spiels auch seine strategische Komponente. Musste man sich früher gut überlegen, wofür man die Bewegungspunkte des Helden in einer Runde jeweils am sinnvollsten einsetzt, ohne zu viel Zeit auf dem Weg zum Endziel zu verplempern, fällt dieser Aspekt nun völlig weg. Wir haben alle Zeit der Welt und können uns größtenteils frei in der Spielwelt bewegen. Zwar machen wir nach wie vor die gleichen Dinge: Schätze looten, Truppen einsammeln, Kämpfe bestreiten, es ist aber auch nachvollziehbar, dass diese drastische Veränderung des Spielprinzips Fans des Genres abschrecken wird.

Zumal sich die Entwickler mit dieser Entscheidung auch nicht unbedingt einen Gefallen getan haben. Denn wenn man schon eine Umsetzung als Third-Person-Rollenspiel anstrebt, dann sollte man auch dafür sorgen, dass man das Ganze auch optisch ansprechend umsetzen kann. Bei der grafischen Darstellung entspricht King's Bounty 2 aber längst nicht dem, was man heutzutage von einem Third-Person-Spiel erwartet. Der allgemeine Artstyle ist zwar stimmig und passt zur Fantasy-Welt, aber unscharfe und verwaschene Texturen, detailarme Objekte und Charaktermodelle sowie eine allgemein sehr körnige Optik verwöhnen das Auge nicht gerade.

Auch bei der Handhabung des Helden in der Schulter-Perspektive gibt es Mängel, bei denen man sich lieber die traditionelle Spielweise zurückwünscht. Die Spielwelt, die die Entwickler geschaffen haben, ist ziemlich groß. Entsprechend verbringt man sehr viel Zeit damit, durch die Gegend zu latschen, auch dank zahlreicher Quests, die immer wieder Backtracking erfordern. Da der Held dabei ein eher gemächliches Tempo an den Tag legt, geht viel von unserer Spielzeit nur fürs Laufen drauf. Man hat zwar ein Pferd zur Verfügung, das aber auch etwas schneller sein könnte. Zumal der Gaul meist eh nur stört, wenn man alle zwei, drei Meter absteigen muss, um eine Kiste zu looten oder mit einem Schrein zu interagieren. Nichts davon lässt sich nämlich im berittenen Zustand erledigen.

Rundentaktik vom Feinsten

Nun ist aber gewiss nicht alles schlecht in King's Bounty 2. Seinen Stärken hat das Spiel vor allem in den Bereichen, die sich im Vergleich zum Vorgänger kaum verändert haben, allen voran die taktischen Kämpfe. Auf der Reise



Es lohnt sich, in alle Ecken und Nischen der Spielwelt zu schauen. Überall lassen sich Schätze entdecken.



Die begehbare Welt ist ziemlich groß. Die Karte hier zeigt nur einen kleinen Ausschnitt der gesamten Spielfläche.



Beim Angriff auf eine feindliche Einheit wird angezeigt, welcher Schaden am Gegner und unserem Trupp zu erwarten ist.

durch die Spielwelt kann der Held verschiedene Truppen anheuern. Dabei steht ein vielfältiges Angebot zur Auswahl. Klassische Kämpfer mit Schwert, Bogen und Lanze, magische Wesen wie Elementare und Geister, mystische Kreaturen wie Chimären und Drachen, sowie Untote, Zwerge und noch einiges mehr. In der aktiven Armee des Helden können sich immer bis zu fünf Trupps befinden. Aus wie vielen Einheiten diese Truppen bestehen können, bestimmt der Führungswert des Protagonisten. Leider wird dieses System vom Spiel nur unzureichend erklärt und es kann einige Zeit dauern, bis man die Feinheiten dahinter verinnerlicht hat.

Kommt es zum Kampf, schaltet das Spiel in eine spezielle Kampffeld-Ansicht um. Das Schlachtfeld entspricht dabei genau dem Gelände, an dem das Gefecht in der offenen Spielwelt stattfindet. Darüber wird ein Hexfeld-Gitter gelegt. Vor der ersten Runde haben wir noch die Gelegenheit, unsere Truppen sinnvoll zu positionieren. Das ist auch bitter nötig, da die automatische Aufstellung stets unvorteilhaft ist. Für Neueinsteiger nicht gerade von Vorteil. Wir stellen also Nahkämpfer nach vorn, Fernkämpfer in die zweite Reihe und starten das Gefecht. Die Zugreihenfolge unserer Truppen und die des Gegners wird durch ihren jeweiligen Initiativewert bestimmt. Nach und nach sind nun also die verschiedenen Einheiten an der Reihe und versuchen, dem Gegner Schaden zuzufügen. Die Seite, die zuerst alle Einheiten verliert, hat auch den Kampf verloren.

Die taktische Vielfalt, die King's Bounty 2 hierbei an den Tag legt, ist hervorragend. Es mit einem einfachen Stein-Schere-Papier-Prinzip zu beschreiben, wäre eine viel zu vereinfachte Darstellung. Durch die Vielzahl an unterschiedlichen Truppentypen muss man sich immer wieder auf neue Situationen einstellen. Entsprechende Überlegungen beginnen sogar schon vor der eigentlichen Schlacht. Wenn ich sehe, dass mein Gegner einige Einheiten dabei hat, die unempfindlich gegen Feuerangriffe sind, lasse ich meine Feuerelementare besser gleich zu Hause und nehme andere Kämpfer mit. Im Kampf selbst ist es von Vorteil, genau zu wissen, wie weit sich feindliche Truppen bewegen können und welche Spezialfähigkeiten sie haben, um die eigenen Aktionen darauf abzustimmen.

Auf die Charakterentwicklung kommt es an

Während all dem ist der eigene Held nicht zwingend ein unbeteiligter Beobachter am Rande. Je nach Skillung kann der Protagonist mehr oder weniger mächtige Zaubersprüche erlernen. Das gilt sogar für den Krieger, denn das Skillsystem ist komplett offen. Alternativ lassen sich Zauber auch von erbeuteten Schriftrollen aus wirken, die dabei aber verbraucht werden. Dazu kann der Held im Kampfmodus in der Regel einmal pro Runde auf das Zauberbuch zugreifen. Die in vier Magieschulen unterteilten Sprüche reichen von der Beschwörung neuer Einheiten, über sinnvolle Buffs und Debuffs bis hin zu mächtigen Schadenszaubern.

Mit diesen Heldenfähigkeiten lässt sich dann unter Umständen schon mal das Blatt einer Schlacht wenden. Man ist aber in keiner Weise gezwungen, auf Magiefähigkeiten des Helden zu setzen. Verfolgt man eine andere Spezialisierung, erhält man Vorteile in anderen Bereichen, die etwa größere Truppen zulassen oder den verbündeten



In der aktiven Armee (links) befinden sich bis zu fünf Truppen. Den Rest bewahren wir in der Reserve (rechts) auf.



Vor jeder Schlacht nutzen wir die Vorbereitungszeit, um unsere Truppen strategisch zu platzieren.


Der Held kann mit mächtigen Zaubersprüchen in Kämpfe eingreifen. Hier beleben wir eine gefallene Reiter-Einheit wieder.

Einheiten mehr Schaden verleihen. Das Skillsystem ist in die vier Bereiche Disziplin, Stärke, Anarchie und Gewandtheit unterteilt. Welche Skills uns in diesen Bereichen jeweils zum Erlernen zur Verfügung stehen, wird durch unsere Aktionen während des Spiels bestimmt.

Im Verlauf einer Vielzahl von Quests, egal ob Haupt- oder Nebenaufgabe, haben wir die Wahl aus zwei verschiedenen Vorgehensweisen. Diese entsprechen jeweils immer einem der vier angesprochenen Bereiche. Durch die Entscheidung für einen der Wege erhalten wir Punkte im betreffenden Bereich. Mit diesem steigenden Punktwert schalten wir dann neue Skillstufen im Talentbaum frei. Eine interessante Möglichkeit, die Aktionen des eigenen Charakters an die ihm zur Verfügung stehenden Fähigkeiten zu knüpfen.

Wie es sich für einen richtigen Rollenspiel-Helden gehört, verbessern wir unseren Protagonisten nicht nur durch Talentpunkte, sondern auch über seine Ausrüstung. Als Questbelohnung und als Beute lassen sich immer wieder verschiedenste Gegenstände in unterschiedlichen Qualitätsstufen finden. Auf diesen befinden sich nicht nur Boni, die die Werte des Helden steigern, sondern auch solche, die sich auf die gesamte Armee auswirken. Auch bei der Auswahl der Ausrüstung gilt es daher, strategische Überlegungen anzustellen. Je nachdem welche Spielweise in den Kämpfen bevorzugt wird, können andere Item-Werte von Bedeutung sein.

RPG mit Balanceproblemen

Der Rollenspiel-Unterbau von King's Bounty 2 funktioniert also hervorragend und lässt sehr viel Raum für Experimente. Fans taktischer RPG-Kämpfe mit einer Vielzahl strategischer Möglichkeiten werden ihre Freude am Spiel haben. Man läuft dabei aber auch Gefahr sich zu verrennen. Neben den bereits erwähnten Mängeln der Third-Person-Spielwelt ist nämlich auch das Balancing noch nicht wirklich ausgereift. Es gibt keine Schwierigkeitsgrade und gerade gegen Ende können die Kämpfe zu enormen Herausforderungen werden, wenn die eigene Spielweise und Armeezusammenstellung nicht zum Gegner passt. Dann sind Siege schwerlich und oft nur mit vielen Verlusten zu erreichen.

Um diese wieder auszugleichen, müssen neue Einheiten angeworben werden, was gerade am Ende des Spiels ziemlich teuer ist. Da aber nur eine begrenzte Menge an Gold im Spiel vorhanden ist, kann es passieren, dass einem bei zu vielen Verlusten gegen Ende das Geld ausgeht. Dadurch nötigt einen das Spiel schon fast dazu, Save Scumming zu betreiben, also permanent zu speichern und bei schlechtem Kampfausgang zu laden und es neu zu versuchen. Immerhin kann die Verteilung der Talentpunkte zurückgesetzt werden – beim ersten Mal sogar kostenlos. An den Balancingschrauben drehen die Entwickler hoffentlich noch. Darüber hinaus bietet King's Bounty 2 interessante und taktisch anspruchsvolle Rollenspiel-Kost für alle, für die Hochglanz-Optik nicht so wichtig ist und die über ein paar Mängel im Gamedesign hinwegsehen können. ❑

Der Talentbaum bietet viele Möglichkeiten zur Entwicklung.
Die Ausrichtung hängt dabei auch von Storyentscheidungen ab.

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Ein herrlich herausforderndes Taktik-RPG mit vielen ungeschliffenen Kanten."

King's Bounty 2 ist ein zweischneidiges Schwert. Zum einen hat mich die völlige Abkehr von der isometrisch-strategischen Spielweise ziemlich überrascht. Ich kann verstehen, wenn Serien-Veteranen sich in diesem Spiel nicht mehr wiederfinden. Mich persönlich hat es nach kurzer Eingewöhnung nicht mehr gestört. Allerdings hätte ich mir mehr Sorgfalt gewünscht, wenn man sich schon für diesen Third-Person-Ansatz entscheidet. Auf der anderen Seite haben mich aber die taktischen Kämpfe wirklich überzeugt. Ein ums andere Mal habe ich meine Taktik, meine Truppenzusammenstellung und meine Spielweise umgestellt, um die richtige Strategie zu finden. Dieses Tüfteln macht unheimlichen Spaß, besonders, wenn es von Erfolg gekrönt ist. Wenn einem das Spiel dabei nicht ganz so viele Balancing-Steine in den Weg legen würde, wäre es noch besser. Ich freue mich aber trotzdem schon auf einen zweiten Durchgang, in dem ich aus den Fehlern des ersten Versuchs lerne und alles noch mal etwas besser bewerkstellige.

PRO UND CONTRA

- ➕ Taktisch vielfältige Kämpfe
- ➕ Viele verschiedene Einheitentypen
- ➕ Umfangreiches Item-System
- ➕ Skillsystem mit vielen Möglichkeiten
- ➕ Interessante Ideale-Mechanik
- ➕ Jede Menge Quests
- ➕ Entscheidungen mit Auswirkung auf Charakterausrichtung
- ➕ Große Spielwelt mit vielen Secrets fördert den Entdeckerdrang
- ➕ Gelegentliche Puzzles zur Auflockerung
- ➕ Ordentlicher Umfang (40-50 Stunden)
- ➖ Grafisch nicht zeitgemäß
- ➖ Viel Umhergelaufe und Backtracking
- ➖ Keine Interaktionen vom Pferd aus
- ➖ Balancing nicht ausgreift
- ➖ Keine Schwierigkeitsgrade
- ➖ Spiel erklärt zu wenig
- ➖ Story eher langweilig



UNBOUND Worlds Apart

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Alien Pixel Studios
Hersteller: Alien Pixel Publishing
Termin: 28. Juli 2021
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 16 Jahren

Und schon wieder wächst das Metroidvania-Portfolio der Switch um einen weiteren Titel an. Kann Unbound: Worlds Apart mit der starken Konkurrenz mithalten?

Von: Katharina Pache

Auf dem PC gibt es nicht nur viele Metroidvanias, es gibt vor allem viele gute Metroidvanias. Anstatt es nun spannend zu machen, kommt hier gleich die Auflösung (falls ihr nicht schon ohnehin auf die Wertung geschielt habt): Unbound reiht sich in die Gruppe der empfehlenswerten Abenteuer mühelos ein. Neben Axiom Verge 2 (siehe EKF, Test folgt ebenfalls) müssen sich Fans des Genres nun also genau überlegen, wo sie ihr Geld investieren, und wir wollen euch dabei natürlich helfen – was zeichnet Unbound im Gegensatz zu seinem Konkurrenten aus?

Fantasy statt Sci-Fi

Da ist zunächst mal das Setting: Während Axiom Verge sich an der großen Genre-Mutter Metroid orientiert, seid ihr in Unbound in einer bunten, wenn auch nicht immer freundlichen Fantasy-Welt unterwegs. Ihr verkörpert die kleine Soli und erlebt mit, wie euer Dörfchen durch eine magische Katastrophe in Schutt und Asche gelegt wird. Die Kristalle, die Solis Heimat vor Unheil schützen sollen, sind zersplittert, ergo machen wir uns auf die Suche nach den Bruchstücken, um so die Gefahr durch dämonische Angreifer aus anderen Dimensionen zu bannen. Dabei nutzt Soli die Macht der Kristalle, um Portale zu anderen Welten zu öffnen. Allerdings nicht nur, um sich zu teleportieren, so wie bei Spielen mit ähnlicher Thematik! Stattdessen öffnen wir runde Fenster in andere Welten, um so die Umgebung im Umkreis zu manipulieren. Das hat vielfältigen Nutzen: Manche Steine können wir nur per Portal bewegen, Stacheln an der Wand werden zu Ranken, an denen sich Soli festhalten kann, und das eine oder andere Monster wird in einem Portal gar zu einem Felsen, der sich auf Schalter schieben lässt. Je nach Umgebung ändern sich die Interaktionsmöglichkeiten, in den Untiefen etwa spendet das Portal Licht, oder wir nutzen die umgekehrte Schwerkraft einer anderen Welt, um an der Decke zu laufen. Ein bisschen kann man sich das vorstellen wie bei Guacamelee, wo



Platforming ist ein wichtiger Bestandteil von Unbound. Hier müssen wir den schwebenden Stein mit Hilfe des Portals ans Ziel lenken.


Die Hintergrundgeschichte ist recht austauschbar, aber nett in Szene gesetzt. Die Erzählung ist sehr kompakt und nimmt nicht viel Raum ein.


Monstern hat die kleine Soli wenig entgegenzusetzen. Ein richtiges Kampfsystem wie in anderen Metroidvanias gibt es in Unbound nicht.

man ebenfalls per Knopfdruck die Umgebung ändert, nur abwechslungsreicher. Dazu kommen die üblichen Metroidvania-Fähigkeiten, die Heldin Soli unabhängig von den hilfreichen Portalkräften nutzt.

Niedlich, aber happig
Verglichen mit Axiom Verge sieht Unbound deutlich knuffiger aus. Der Cartoon-Look bedeutet jedoch nicht, dass es sich um ein Kinderspiel handelt, weder im wörtlichen, noch im übertragenen Sinn. Zum einen gibt es in Unbound nur englische Texte und zu Beginn des Abenteuers wird Solis Adoptivmutter von einem Monster getötet. Zum anderen liefert das Metroidvania knackige Platforming-Herausforderungen, die auch erfahrene Spieler fordern. Richtige Kämpfe gibt es hier zwar nicht, aber der Tod lauert dennoch an jeder Ecke auf die Heldin. Immerhin ist die Steuerung vorbildlich präzise, sodass man das Ableben nur schwer auf etwas anderes schieben kann als auf das eigene Timing. In einigen Momenten allerdings kommt es zu Framerate-Einbrüchen. Aber: Die Rücksetzpunkte sind fair und das Teleportieren von jedem Ort aus sorgt für Komfort.

K(l)eine Schönheitsfehler?
Beim Abwechslungsreichtum der Portalfähigkeiten ist es nicht weiter schlimm, dass die Auswahl der erlernbaren Talente nicht besonders kreativ ausfällt – Doppelsprung, Dash und so weiter. Technisch ist Unbound kompetent gemacht. Wer dem Hobby Videospiele aber schon ein paar Jahre frönt, den wird die Story um magische Kristalle vermutlich nicht vom Hocker hauen, dafür ist sie einfach zu austauschbar. Und auch die Quests sind dementsprechend nicht so spannend wie in anderen Metroidvanias – ihr sammelt eben meistens Kristalle, deren ungefährer Fundort auf der Karte markiert ist. Als Secrets zum Entdecken dienen Überlebende der Dorfkatastrophe. In Sachen Atmosphäre und Einfallsreichtum hat da ein Hollow Knight mit seinem verwunschenen Insektenkönigreich (und einem Kampfsystem obendrauf) die Nase vorn. Dafür gibt es in Unbound ganz viel Platformer-Herausforderungen mit abwechslungsreichen Gimmicks. Und da dieses Metroidvania so ganz anders ist als Axiom Verge, obwohl es zum gleichen Genre gehört, dürfte es Fans der Sparte leicht fallen, sich für einen Favoriten zu entscheiden – oder gleich bei beiden Titeln zuzugreifen, auch das ist nämlich keine falsche Entscheidung. ❑


Wir wir sehen, sehen wir fast nichts – nur das Portal spendet Licht in der Dunkelheit. Diese Portale müsst ihr manuell per Tastendruck öffnen.


Mit dem Portal räumen wir das Wasser aus dem Weg und kommen so an den verschiebbaren Felsen.

MEINE MEINUNG

Katharina Pache




„Nicht mein Lieblings-Metroidvania, aber vielleicht eures!"

An Unbound gefällt mir, dass ich einzelne Mechaniken zwar schon in einer Vielzahl von Metroidvanias gesehen habe, diese hier aber schön durchgeschüttelt und zusammengewürfelt wurden. Außerdem geht es gleich ohne große Umschweife los mit der Action, so gefällt mir das. Die meisten Dialoge kann man auf Wunsch überspringen oder man muss sie erst gar nicht führen. Beim nächsten Titel von Alien Pixel Studios aus Bukarest würde ich mir noch etwas mehr Mut wünschen bei Story, Setting und (Missions-)Design. Was das Gameplay angeht, bin ich hingegen schon hochzufrieden! Das Platforming, die Puzzles, das spielt man einfach gerne. Metroidvania-Fans sollten diesen Titel nicht verpassen, auch wenn er nicht ganz in den Genre-Olymp aufzusteigen vermag – allerdings ist die Konkurrenz auch extrem stark. Eine Warnung noch: Unbound ist deutlich kürzer als vergleichbare Spiele, rechnen könnt ihr mit fünf bis sieben Stunden Unterhaltung.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche Portalkräfte
- ➕ Präzise Steuerung
- ➕ Faire Checkpoints
- ➕ Praktisches Teleportsystem
- ➕ Schöne Musikuntermalung
- ➖ Story und Setting austauschbar
- ➖ Einige Framerate-Einbrüche
- ➖ Vergleichbar kurz



garden story

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Rose City Games
Hersteller: Rose City Games
Termin: 11. August 2021
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 6 Jahren

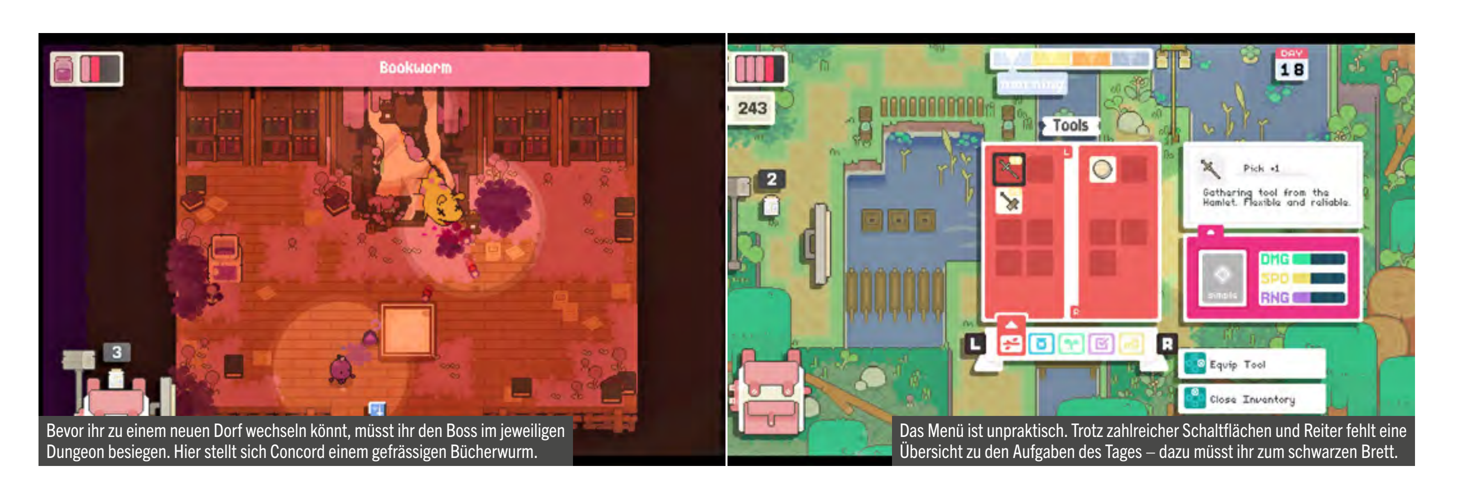
Das Abenteuer von Träubchen Concord wurde überraschend nach der letzten Indie-Direct für PC und Switch veröffentlicht. Wir haben es uns angeschaut!

Von: Katharina Pache

Sieht das herzallerliebst aus! Schon die Pressematerialien von Garden Story versprühen einen Charme, auf den sogar das eine oder andere etablierte Indie-Spiel neidisch hinüberschielt. Und trotz der Kritik, die wir im folgenden Test anbringen werden: Die liebevolle Pixelgrafik und die gelungene Musikuntermalung sind ohne Zweifel riesige Pluspunkte bei diesem Indie-Abenteuer. Da werden unweigerlich Erinnerungen an die guten alten 2D-Zelda- und Earthbound-Zeiten oder an das deutlich jüngere Stardew Valley wach. Nur: Hier erwartet euch keine Lebenssimulation, auch wenn Garden Story auf den ersten Blick so wirken mag.

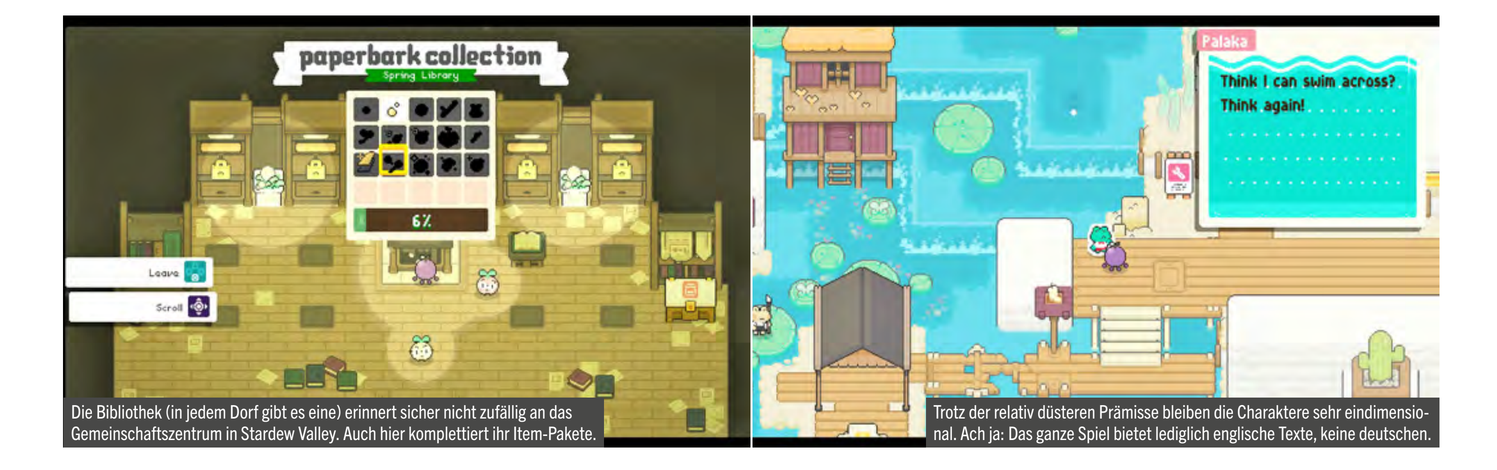
Süße Trauben

Euer Alter Ego ist der kleine Concord, eine lila Traube, die in einer idyllischen Siedlung lebt. So paradiesisch ist seine Heimat aber gar nicht, denn die sogenannte Fäulnis bringt ekelhafte Schleimmonster hervor, die das Dorf belästigen, und neue Kinder werden nicht mehr geboren – ihr seid im wahrsten Sinne des Wortes der letzte Nachwuchs in der Obststadt seit langer Zeit. Spielerisch steht das Kämpfen im Fokus. Mit diversen Waffen setzt sich Concord gegen die Schleimfeinde zur Wehr, immer und immer wieder. Garden Story bietet ein Wetter- und Zeitsystem, das bedeutet: Ein Tag besteht aus dem Morgen, Mittag, Abend und der Nacht. Legt ihr euch ins Bett, bricht der nächste Morgen an. An jedem Tag erhaltet ihr bis zu drei Aufgaben. Ihr müsst diese nicht erledigen, aber sie steigern nach und nach das Level des jeweiligen Dorfes (im Verlauf besucht ihr mehrere Orte), wodurch sich zum Beispiel die Sortimente der Händler erweitern. An sich ist die Idee mit den Missionen, die man für das Wohl der Gemeinschaft erledigt,



Bevor ihr zu einem neuen Dorf wechseln könnt, müsst ihr den Boss im jeweiligen Dungeon besiegen. Hier stellt sich Concord einem gefrässigen Bücherwurm.

Das Menü ist unpraktisch. Trotz zahlreicher Schaltflächen und Reiter fehlt eine Übersicht zu den Aufgaben des Tages – dazu müsst ihr zum schwarzen Brett.



Die Bibliothek (in jedem Dorf gibt es eine) erinnert sicher nicht zufällig an das Gemeinschaftszentrum in Stardew Valley. Auch hier komplettiert ihr Item-Pakete.

Trotz der relativ düsteren Prämisse bleiben die Charaktere sehr eindimensional. Ach ja: Das ganze Spiel bietet lediglich englische Texte, keine deutschen.

eine gute Sache. Allerdings gibt es immer nur eine Handvoll verschiedene Aufträge (erschlage sieben Schleime, repariere das Geländer und so weiter), die sich ständig wiederholen und dementsprechend nach wenigen Ingame-Tagen langweilen. Zumal Concord so langsam läuft, dass man bei manchen Missionen gleich gar keine Lust hat, sich auf den Weg zu machen. Später gibt es immerhin ein Schnellreisesystem und das Tempo des Helden kann erhöht werden.

Der müßige Vergleich

Was man ebenfalls nicht unbedingt auf den ersten Blick von Garden Story erwartet, sind Souls-like-Anleihen. Diese sind aber definitiv vorhanden: Concorde kann nur ausweichen und angreifen, wenn er genug Ausdauer hat. Mit der Zeit kommen weitere Balken zur HP- und Stamina-Leiste hinzu, dadurch wird das Kämpfen etwas komfortabler. Und Heilung bezieht das Träubchen durch Tauflaschen, die man an Brunnen wieder füllt. Wo aber bei herkömmlichen Action-Games normalerweise eine gewisse Gegnervielfalt wartet, tritt euer traubiger Held immer wieder gegen die gleichen, schleimigen Nervensägen an. Dazu noch fühlen sich die Auseinandersetzungen unbefriedigend an, die Attacken sind unpräzise, Gegner wabern meistens nur passiv in der Gegend herum. Da die Feinde so wenig Varianz bieten, Concord aber mit der Zeit stärker wird, sinkt der Schwierigkeitsgrad nach Beginn des Spiels beständig ab, anstatt sanft zu steigen.

Nur kleine Häppchen

Ein gewisses Maß an Monotonie kann bei einer Lebenssimulation wie Stardew Valley ja durchaus gewollt sein. Garden Story versteht sich aber zum großen Teil als Action-Game und enttäuscht dementsprechend mit dem Mangel an Abwechslung. Auch in allen anderen Bereichen mangelt es an Anspruch und Inhalt. Beim Bauen, Pflanzen und Craften ausleben könnt ihr euch nicht, zu eingeschränkt sind diese Features implementiert. Dazu kommen Kleinigkeiten wie die unübersichtlichen Menüs und die schlecht lesbare Schrift oder das Design einiger Areale, bei denen nicht klar ist, wo man laufen kann und wo nicht. Theoretisch lässt sich viel Zeit mit Concord verbringen, wenn man sich etwa dem Ausbau der Dörfer widmet und tagein, tagaus Aufgaben abarbeitet – wenn man also auf Gameplay mit viel Grind steht. Folgt man nur der Story, ist man nach etwa zehn Stunden an deren Ende angelangt. Garden Story ähnelt in dieser Hinsicht seinem Helden Concord: Sieht süß aus, aber macht nicht satt. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Die Optik ist top, das Gameplay jedoch ein Flop."

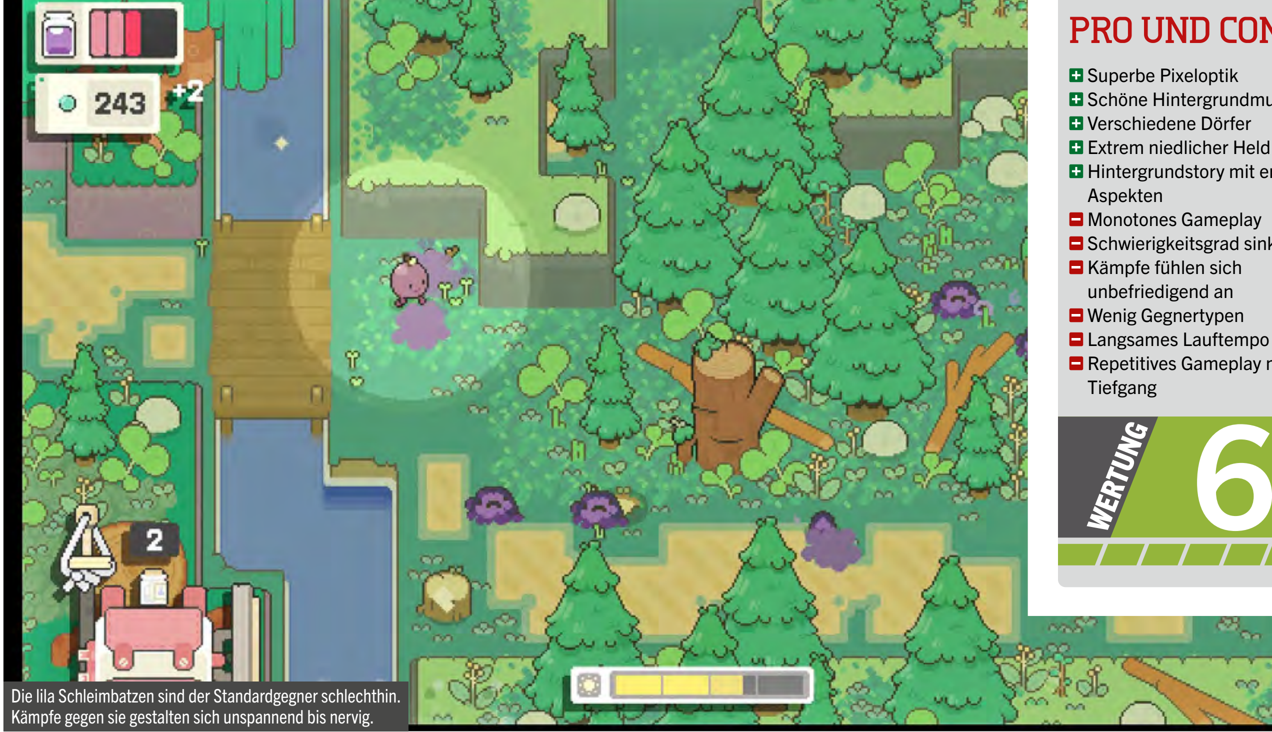
Schnell wurde mir beim Test klar: Nein, das ist kein Stardew Valley. Und das ist völlig in Ordnung! Die Wertung bekommt Garden Story nicht im Vergleich mit dem Farming-Indie-König, sondern nur aufgrund dessen, was es bietet. Und das ist ein extrem repetitives Erlebnis, bei dem gerade der Fokus – nämlich das Kampfsystem – noch viel mehr Feinschliff benötigt hätte. Auch die Zielgruppe von Garden Story erschließt sich mir nicht. Für entspanntes Grinden sind die Kämpfe zu nervig, für das Ausleben der eigenen Kreativität durch das Bauen und Pflanzen wird zu spät zu wenig geboten. Die Hintergrundgeschichte ist überraschend düster, die Dialoge aber bleiben oberflächlich. Und wer ein Action-Game will, nun ja, der findet so ziemlich überall Besseres. Fast jede Idee läuft wegen der beschränkten Umsetzung ins Leere. Aber die Optik, die ist klasse!

PRO UND CONTRA

- ➕ Superbe Pixeloptik
- ➕ Schöne Hintergrundmusik
- ➕ Verschiedene Dörfer
- ➕ Extrem niedlicher Held
- ➕ Hintergrundstory mit ernsten Aspekten
- ➖ Monotones Gameplay
- ➖ Schwierigkeitsgrad sinkt stetig
- ➖ Kämpfe fühlen sich unbefriedigend an
- ➖ Wenig Gegnertypen
- ➖ Langsames Lauftempo
- ➖ Repetitives Gameplay mit wenig Tiefgang







Die lila Schleimbatzen sind der Standardgegner schlechthin. Kämpfe gegen sie gestalten sich unspannend bis nervig.



Sobald ihr durch das Portal in die Vergangenheit gereist seid, erwartet euch ein wunderschöner Anblick.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Modern Storyteller
Hersteller: Dear Villagers
Termin: 28. Juli 2021
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 16 Jahren

The **Forgotten City**

Rollenspieler sind es gewohnt, auch mal mit bösen Taten an ihre Ziele zu kommen. Was ist aber, wenn jegliche Sünde den Untergang eurer Welt bedeutet? In diesem First-Person-Adventure wird eure Moral auf die Probe gestellt.

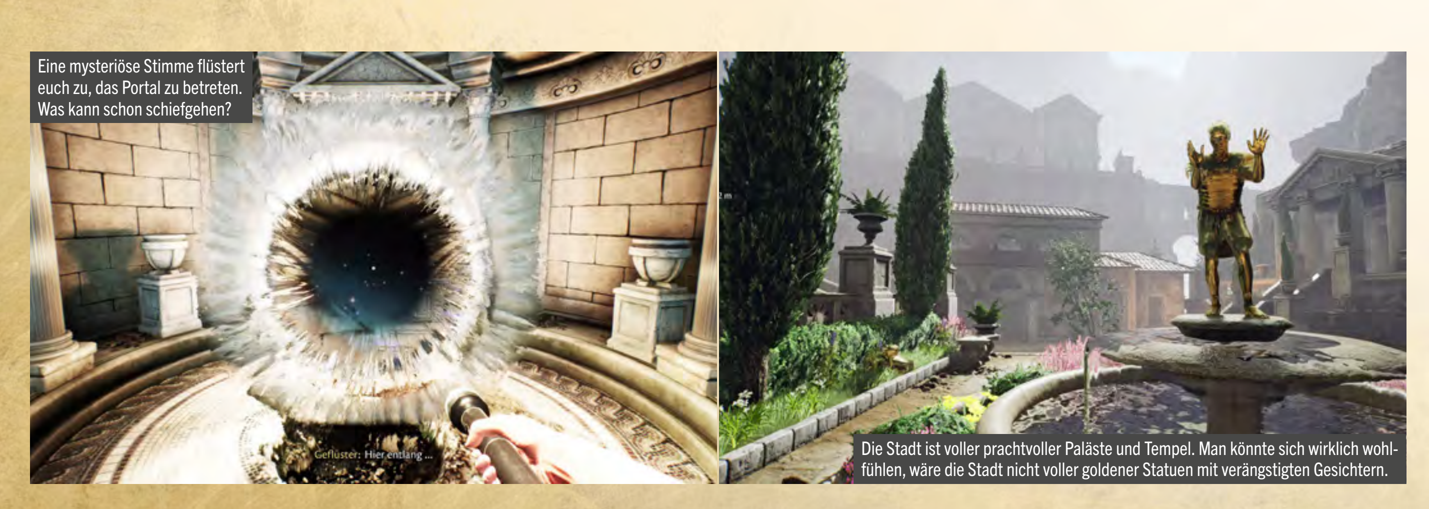
Von: Dina Manevich & Philipp Sattler

Eine römische Stadt liegt verborgen vor Licht und neugierigen Blicken im Inneren eines großen Berges. Nur 23 Menschen leben friedlich in diesem Geheimbund, doch der Schein kann auch trügen. Sie können die Stadt nicht verlassen, noch können sie sündigen, denn selbst die kleinste Notlüge bringt einen schrecklichen Fluch über alle Bewohner. Ein zorniger Gott herrscht über diese Stadt und jegliches Fehlverhalten löst „Die Goldene Regel“ aus und verwandelt alle Bewohner in reines Gold. Die Vergehen früherer Generationen sind überall in der Stadt zu sehen — grimmige Mahnungen, nicht zu sündigen und goldene Statuen verängstigter Sünder. Diese Menschen brauchen eure Hilfe und irgendwie schaffen sie es, euch aus der Zukunft herbeizurufen.

Durch ein Portal gelangt ihr als Protagonist des Spiels in die besagte Stadt – 2.000 Jahre in die Vergangenheit und nur mit einer Taschenlampe bewaffnet. Als Neuankömmling versucht ihr nun herauszufinden, warum ihr dort seid und wie ihr wieder in eure Zeit zurückkehren könnt. Dafür müsst ihr euer detektivisches Können beweisen und die Mysterien von The Forgotten City aufklären. Wieso gibt es „Die Goldene Regel“? Wer ist diese Entität, die über alles herrscht? Und warum kann niemand fliehen? Es erwarten euch viele Geheimnisse und Erkundungen sowie bedeutsame Entscheidungen, die euch das Gefühl geben, die Handlung wirklich selbst zu gestalten.

Alte Bekannte

Euch kommt das ganze Setting irgendwie bekannt vor, ihr wisst aber



Eine mysteriöse Stimme flüstert euch zu, das Portal zu betreten. Was kann schon schiefgehen?

Die Stadt ist voller prachtvoller Paläste und Tempel. Man könnte sich wirklich wohlfühlen, wäre die Stadt nicht voller goldener Statuen mit verängstigten Gesichtern.



Anfangs seid ihr nur mit einer Taschenlampe bewaffnet – das ist in dunklen Räumen zwar ganz praktisch, in den Kämpfen aber nur bedingt hilfreich. Dementsprechend findet ihr schon recht bald Pfeil und Bogen.

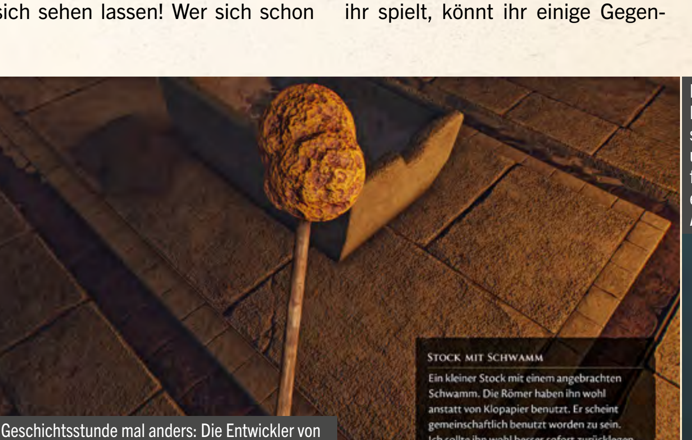
nicht genau woher? The Forgotten City ist eine komplette Neuauflage einer sehr beliebten gleichnamigen Skyrim-Mod, die über 3 Millionen Mal heruntergeladen wurde und den National Writers' Guild Award für ein herausragendes Script gewann. Diesen Erfolg hat der Australier Nick Pearce, Macher der preisgekrönten Mod, genutzt und ein Entwicklerstudio gegründet, Modern Storyteller. Das nun dreiköpfige Entwicklerteam hat es sich zur Aufgabe gemacht, mit ihren Spielen Kopf und Herz gleichermaßen zu begeistern und das Potenzial von Videospielen als ultimatives Erzählmedium auszuschöpfen. Bei einem so hochgesteckten Ziel ist Authentizität gefragt und diese liefern die Macher auf jeden Fall.

Geschichtsstunde mal anders

Dafür arbeiteten die Entwickler mit Experten für römische Geschichte und Archäologie zusammen, um die antike Stadt so authentisch wie möglich darzustellen. Und das kann sich sehen lassen! Wer sich schon immer gefragt hat, wie es wohl wäre, mit Römern im ersten Jahrhundert n. Chr. zusammenzuleben, wird hier auf seine Kosten kommen – im guten wie im schlechten Sinne. Denn das Leben zur Zeit der alten Römer war nicht besonders ideal, auch wenn sie von sich selbst im Spiel behaupten, sie seien zivilisiert. Überzeugt hat uns vor allem die perfekt nachgebildete Architektur einer antiken Stadt. Unzählige Gebäude, von schäbigen Barracken bis zu pompösen Palästen und Tempeln, werdet ihr beim Durchstreifen der Stadt bestaunen. Die Inneneinrichtung der Gebäude ist dementsprechend genauso detailverliebt gestaltet. Dabei finden sich unzählige originalgetreue Fresken, Büsten, Statuen und Wandmalereien, die so auch in einem Museum zu finden sein könnten. Und wem das noch nicht genug ist, der bekommt von Modern Storyteller zusätzliche Geschichtsstunden verpasst, sodass ihr nach dem Spielen mit echtem Wissen glänzen könnt. Während ihr spielt, könnt ihr einige Gegenstände aufheben und inspizieren, dabei bekommt ihr einen kurzen Text angezeigt, wofür der ausgewählte Gegenstand in der Antike gebraucht wurde. So könnt ihr bei der nächstbesten Gelegenheit langweilige Gespräche mit spannenden Fakten aufwerten und erzählen, warum Öfen damals keinen Abzug hatten oder Möhren in der Antike lila waren.

Antike Detektivarbeit

Geschichtlich korrekt wird es auch bei der Art der Bewohner der geheimnisvollen Stadt. In ihr leben nämlich nicht nur Römer, sondern auch Griechen, Ägypter und eine für die Zeit neumodische Gruppierung, die nur an einen Gott glaubt. Zu Beginn des Spiels besteht eure Aufgabe darin, herauszufinden, wer die einzelnen Charaktere sind und wo genau ihr euch befindet. Dies geschieht durch ausführliche Gespräche mit den Bewohnern. Die Dialoge sind spannend geschrieben und geben euch Hinweise über eure Situation und ein besseres Verständnis über die Gesprächspartner und deren Beweggründe und Pläne. Viele Gespräche lösen Quests aus, die euch in der Story weiterbringen, wobei einige davon lediglich optionaler Natur sind. Damit eure Spielerfahrung nicht nur aus Dialogen und einem Laufsimulator besteht, beinhalten die Aufgaben eine Mischung aus Kampf und Erkundung. Die Kampf- und Sprungmechanik ist aber ein wenig holprig, was uns direkt an Skyrim erinnert hat. Dennoch machen diese Abschnitte Spaß, denn sie bieten vor allem eine nette Abwechslung zu den Gesprächen, wodurch das Erlebnis nicht zu repetitiv wird. Da ihr mit eurer neuzeitlichen Taschenlampe gegen die Gegner im Spiel nicht viel ausrichten könnt, wird euch ganz zeitgemäß ein Bogen für den Kampf zur Verfügung gestellt. Die Mechanik des Bogens ist dabei nichts Außergewöhnliches, Sehne spannen, zielen und Pfeil abfeuern lautet hier die Devise. Spannend wird es dann schon eher bei der Herkunft des Bogens. Er stammt



Geschichtsstunde mal anders: Die Entwickler von The Forgotten City haben sich viel Mühe gegeben, das antike Leben der Römer so detailliert wie möglich darzustellen. So unappetitlich es auch war.



Die Gespräche mit den Bewohnern sind nicht nur spannend geschrieben und dienen als Startpunkt für Quests, sie lassen euch auch mehrere Auswahlmöglichkeiten.


Der höchste Punkt der Stadt bietet einen guten Ausblick.

nämlich aus dem Schrein der Göttin Diana und, so viel sei gesagt, er wird euch jeden Moment vergolden.

Und täglich grüßt der Römer

Da ihr selbst nun ein Bewohner der Stadt seid, gilt die Goldene Regel auch für euch. Während eurer Erkundungen und Gespräche, müsst ihr deshalb darauf achten, was ihr macht oder sagt. Sobald ihr eine Sünde begeht, bedeutet das den Untergang der Stadt. Und hier wird es interessant, denn genau das könnt ihr zu eurem Vorteil nutzen. Sobald die Welt um euch herum untergeht, habt ihr nämlich die Möglichkeit, zum Portal zurück zu rennen und die Zeit zurückzudrehen. Vorausgesetzt ihr werdet vorher nicht selbst zu Gold verwandelt. Damit beginnt der Tag zwar von neuem, ihr selbst behaltet aber alle Gegenstände und Informationen, die ihr vorher gesammelt habt. Ihr verschafft euch somit einen großen Vorteil und könnt die Geschichte zu euren Gunsten beeinflussen. Eine Lüge könnte euch beispielsweise eine Antwort verschaffen oder ihr könntet einen Trank stehlen, mit dem ihr jemanden heilen könnt. Da ihr durch die Zeitreisen, ähnlich wie im Film „Und täglich grüßt das Murmeltier", komplette Tagesabläufe immer und immer wieder durchspielen müsstet, hat sich Modern Storyteller zum Glück ein paar Lösungen einfallen lassen. Nach jedem Reset werden einige Ereignisse mit Hilfe eines Boten oder anderen Zusätzen beschleunigt, damit ihr euch voll und ganz auf eure Mission konzentrieren könnt. Je nachdem, wie ihr eure Möglichkeiten ausspielt, könnt ihr vier verschiedene Spielenden erreichen. Hierbei kommt es auch darauf an, wie viel Detektivarbeit ihr leisten wollt. Um wirklich alle Mysterien der Stadt und deren Bewohner aufzudecken, bedarf es Geduld, Köpfchen und ein bisschen Überredungskunst. Dementsprechend bekommt ihr einige Enden schnell, für das wahre Ende mit der Aufklärung aller Mysterien braucht ihr aber etwa 10 bis 15 Stunden.

Unvergessliche Stadt

Der einzige Wermutstropfen ist, dass einige der wichtigeren Momente in der Visualisierung zu kurz kommen. Wenn die Charaktere etwas anderes machen, als mit euch zu sprechen, bewegen sie sich oft auf seltsame Weise und auch die Umgebungsereignisse wie herabfallende Trümmer sind unschön animiert. Was die Mimik der Charaktere angeht, sind diese leider sehr ausdruckslos, was aber glücklicherweise durch die gelungene Sprachausgabe und Dialoge gerettet wird.

Ungeachtet der visuellen Unzulänglichkeiten ist The Forgotten City ein einzigartiges Spiel, das uns mit seiner Welt und Story in seinen Bann zieht. Die Zeitreisen als Detektivwerkzeug sind geschickt eingesetzt und das Plaudern mit den verschiedenen Charakteren ist stets unterhaltsam. Dabei haben eure Entscheidungen im Spiel immer einen Einfluss auf zukünftige Ereignisse und mit den verschiedenen Enden lädt The Forgotten City zum mehrmaligen Durchspielen ein. Zudem bietet die Auseinandersetzung mit echter Geschichte und der philosophischen Moralfrage oft einen Grund zum Nachdenken, was uns als Spieler aber trotzdem nie überfordert. Die Entwickler von Modern Storyteller beweisen mit diesem Spiel viel Einfallsreichtum und erzählerisches Können, was The Forgotten City zu einem unvergesslichen Erlebnis macht. ❑

MEINE MEINUNG

Dina Manevich



„Eine Stadt, aus der man einfach nicht entfliehen möchte"

Diese Stadt ohne Sünde mag keine Ausgänge haben, aber das ist auch gut so, denn ich wollte sie sowieso nicht verlassen. Ich konnte mich an der wunderschönen Architektur einfach nicht sattsehen. Nachdem ich das „beste" Ende erreicht hatte, war ich sofort verführt, ein neues Spiel zu starten und andere Wege und Enden zu erkunden. Auch wenn mir auf meiner Reise ein paar Bugs begegnet sind, hat es mir keinesfalls den Spielspaß genommen. Irgendwie hat mich alles an Skyrim erinnert, was mich die kleinen Stolpersteine vergessen ließ. Das äußerst fantasievolle Konzept von The Forgotten City, das ergreifend umgesetzt wurde, hat mich absolut begeistert. Das perfekte Spiel für alle die sich für Geschichte, Philosophie, Mythologie oder einfach nur eine gute, spannende Detektivgeschichte interessieren.

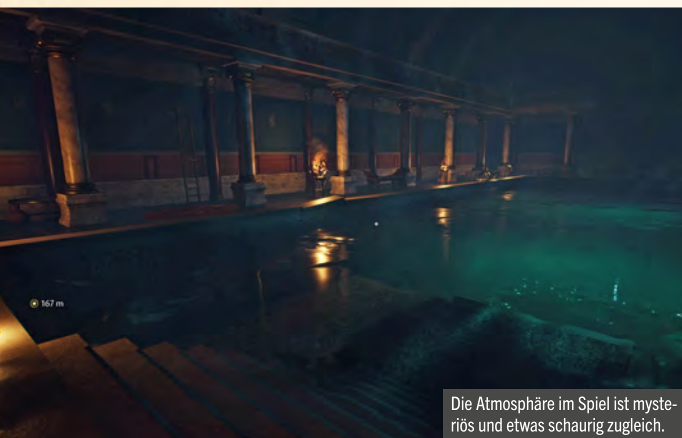
PRO UND CONTRA

- ➕ Fesselnde Geschichte
- ➕ Interessante Charaktere
- ➕ Ausgefeilte Dialoge
- ➕ Spielerentscheidungen nehmen Einfluss auf die Geschichte
- ➕ Wiederspielwert
- ➕ Detaillierte historische Welt
- ➕ Mystische Atmosphäre
- ➖ Animationen sind visuell schwach
- ➖ Vereinzelt können Quest-Bugs auftreten
- ➖ Etwas schwerfällige Steuerung im Kampf

WERTUNG **9**




Per Seilrutsche könnt ihr euch schneller durch die Stadt bewegen.


Die Atmosphäre im Spiel ist mysteriös und etwas schaurig zugleich.

Genre: Adventure
Entwickler: Digixart
Hersteller: Digixart
Termin: 16. August 2021
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 16 Jahren

Von: David Benke

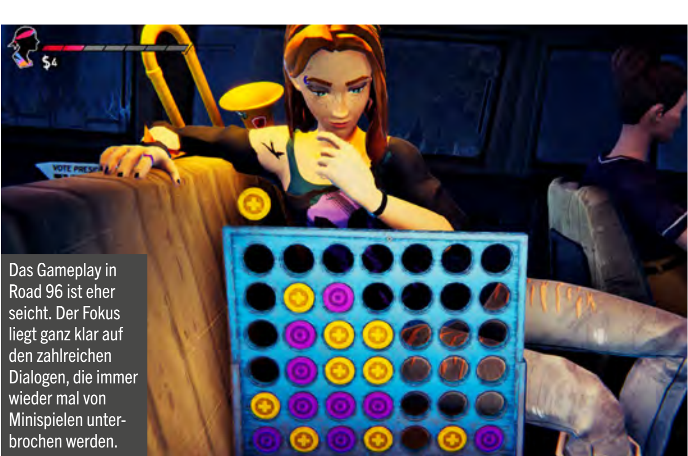
Road **96**

Was ist eigentlich ein prozedural generierter Roadtrip? Wenn ihr euch diese Frage schon immer gestellt habt, dann bekommt ihr mit dem Indie-Adventure Road 96 nun endlich die Antwort!

Erinnert ihr euch noch an diese „Choose your own Adventure"-Bücher aus den 90er-Jahren? Stellt euch das Ganze in Videospielform vor und ihr habt in etwa das Konzept von Road 96: Ihr erlebt eine persönliche Geschichte, deren Ausgang alleine ihr mit euren Entscheidungen bestimmt! Statt auf die Insel der 1000 Gefahren geht's in dem Indie-Adventure allerdings ins fiktive Land Petria, das von politischen Spannungen durchzogen ist. Nach einem Terroranschlag hat sich Präsident Tyrak zum Alleinherrscher aufgeschwungen und kontrolliert das Volk mit eiserner Hand. Die Grenze ziert nun eine riesige Betonmauer, Bürger schuften in Zwangsarbeitslagern, alle Medien verbreiten nur noch Propaganda. Kurzum: kein sonderlich schöner Ort.

Country Roads

Deshalb habt ihr euch auch in den Kopf gesetzt, Petria schnellstmöglich den Rücken zu kehren. Dafür begebt ihr euch in der Rolle eines aufmüpfigen Teenagers auf einen abenteuerlichen Roadtrip, an dessen Ende (im Idealfall) eine erfolgreiche Flucht steht. Einfach wird das aber nicht, euer Weg in die Freiheit ist nämlich prozedural generiert. Das heißt, euch begegnen



Das Gameplay in Road 96 ist eher seicht. Der Fokus liegt ganz klar auf den zahlreichen Dialogen, die immer wieder mal von Minispielen unterbrochen werden.



Alles, was ihr tut, hat Auswirkungen auf den Ausgang der Story. Verschandelt ihr ein Wahlplakat, kann das das Volk weiter radikalisieren und zur Revolution führen.

zufällig ausgewählte Hindernisse wie Polizisten, Rebellen oder verrückte Taxifahrer mit Geiseln im Kofferraum. Am häufigsten wird es euch aber wohl an Geld und Energie mangeln. Das sind die zwei zentralen Ressourcen im Spiel, die über Erfolg und Misserfolg entscheiden. Mit euren hart ersparten Dollars leistet ihr euch Bustickets, Essen und Trinken oder auch einfach mal einen Anruf bei Mutti, damit die sich keine Sorgen macht. Energie verbraucht ihr dagegen mit jedem zurückgelegten Abschnitt eurer Reise. Mal mehr, mal weniger – je nachdem, wie ihr das Land durchquert. Wenn ihr zu Fuß durch die Wüste wandert, ist das natürlich anstrengender, als die Strecke trampend im Beiwagen eines Motorrads zurückzulegen. Geht euch die Energie aus, ist euer Trip vorbei. Genauso gut kann es aber auch sein, dass ihr geschnappt oder sogar umgebracht werdet.

Ist das schon Rogue-lite?

Ein endgültiges Game Over ist das aber nicht. Ihr startet einfach mit einem neuen Charakter, versucht euer Glück auf einer anderen Route und erfahrt dabei immer mehr über Petria und seine Bewohner. So stehen demnächst etwa Wahlen an, die über die weitere Zukunft des Landes entscheiden und deren Ergebnis ihr aktiv mitgestalten könnt! Ob ihr nun ein Plakat von Präsident Tyrak verschandelt oder euch im Gespräch für seine Gegenkandidatin Florres ausspreche: Alles hat Auswirkungen auf den Ausgang der Geschichte. Das macht die Erzählung von Road 96 unglaublich interaktiv und spannend, zumal es die Entwickler geschafft haben, das politisch aufgeladene Setting sehr gut umzusetzen. Das Adventure ist zuweilen echt ernst und düster. Es werden auch mal Menschen in einer Badewanne voll Säure aufgelöst oder wehrlose Jugendliche von der Grenzpatrouille erschossen. Das ist harter Tobak.

Auf der anderen Seite kann eure Reise durch Petria aber auch wunderschön sein. Das liegt vor allem an den liebenswürdigen Charakteren, die ihr dort trefft. Mit jeder neuen Spielfigur, auf jedem neuen Roadtrip lernt ihr diese besser kennen und versteht so die Zusammenhänge der Spielwelt: Was versteckt Trucker John in seinem Anhänger vor der Polizei? Wer hat es auf die Nachrichtensprecherin Sonya abgesehen? Das erschließt sich alles erst Stück für Stück. Den kompletten Durchblick werdet ihr allerdings nicht direkt beim ersten Playthrough bekommen. Durch den prozeduralen Aufbau bekommt ihr manche Situationen, Schauplätze und Figuren erst beim zweiten oder dritten Versuch zu sehen.

Freiheit und Wahrheit

Diese Jagd nach fehlenden Puzzlestücken bringt nicht nur Abwechslung ins Geschehen, sie sorgt auch für ordentlich Wiederspielwert. Im New Game Plus könnt ihr die letzten offenen Enden der Geschichte zusammenknüpfen und dabei sogar auf eure vorher gesammelten Vorteile setzen. Manche NPCs haben euch nämlich nicht nur Spannendes zu erzählen, sie geben euch auch hilfreiche Dinge mit auf den Weg. Computergenie Alex vermacht euch ein Hacking-Tool, vom Diebes-Duo Stan und Mitch bekommt ihr einen Dietrich, den ihr dann künftig auch mit jedem neuen Spielercharakter nutzen könnt. Das sorgt zwar für ein paar Logikprobleme: Wie hat mein Protagonist plötzlich ein Item dabei, das sein Vorgänger doch mit über die Grenze genommen hat? Insgesamt verleihen die Werkzeuge und Fähigkeiten dem Titel aber nochmal etwas nötige Tiefe.

Ansonsten ist das Gameplay nämlich eher dünn. Spielerisch lässt sich Road 96 am besten mit der ersten Staffel von Telltale's The Walking Dead vergleichen: Ihr könnt zwar durch die verschiedenen Szenerien laufen und mit Menschen und Objekten in der Umgebung interagieren. Der Fokus liegt aber ganz klar auf den Dialogen, in denen ihr verschiedene Antwortoptionen zur Auswahl habt. Nur vereinzelt streuen die Macher mal ein paar Mini-Games zur Auflockerung ein. Ihr dürft beispielsweise eine Runde Airhockey spielen oder euch im Guitar-Hero-Stil an einer Posaune versuchen. Das ist aber höchstens ein nettes Gimmick und nicht wirklich der Rede wert.

Auch über die Grafik lässt sich streiten. Road 96 ist eher minimalistisch gehalten, das Geschehen läuft in einem an sich stimmigen Comic-Look ab. Es treten aber immer wieder ärgerliche Probleme auf: Die Framerate sackt ab, Charaktere glitchen durch die Gegend, Animationen wirken unrund und Texturen matschig. Da wäre schon ein wenig mehr drin gewesen. Dazu kommen teils inkorrekte Untertitel, was gerade angesichts der exklusiv englischen Vertonung etwas unglücklich ist, und eine recht unpräzise Steuerung, bei der eure Figur noch zwei Schritte weiterläuft, obwohl ihr die Taste/den Stick längst losgelassen habt. Diese kleinen Makel ziehen den Gesamteindruck dann doch nochmal etwas herunter.

Ihnen gegenüber stehen aber nun mal das gelungene Setting, das einzigartige Spielkonzept und die atmosphärische Inszenierung. Besonders der Soundtrack von Road 96 ist wirklich herausragend. So bleibt der außergewöhnliche Roadtrip, aller Kritik zum Trotz, ein ganz besonderes Spielerlebnis und ein kleines Indie-Highlight dieses Spielesommers, das ihr vor allem als Story-Fan nicht verpassen solltet. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



„Emotionaler Roadtrip mit starker politischer Message“

Road 96 hat mich beim Spielen durchaus überrascht. Ich hatte damit gerechnet, dass man hier nur einen großen Roadtrip erlebt, den man dann stets aufs Neue wiederholen kann. Dass stattdessen eine übergreifende Geschichte über den Verlauf mehrerer kleinerer Spieldurchläufe erzählt wird, funktioniert für mich aber sogar noch besser! Das liegt auch daran, dass die Entwickler einen geschickt bei der Stange halten: Das politisch aufgeladene Setting macht einen gespannt aufs Ende, die Charaktere sind so charmant, dass man sie besser kennenlernen möchte und der prozedurale Spielaufbau mit kleinen dauerhaften Upgrades eröffnet einem immer wieder interessante neue Wege. Ach ja, und der Soundtrack ist Bombe! Home Call von The Toxic Avenger, das auch im Reveal-Trailer läuft, ist direkt in meine persönliche Playlist gewandert. Die vereinzelten Probleme sind nervig, das gebe ich zu, aber keine absoluten Spielspaßbremsen. Dafür gibt's höchstens Abzüge in der B-Note.

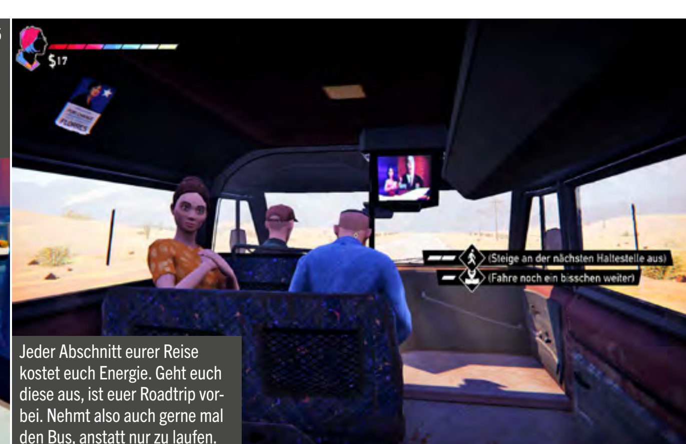
PRO UND CONTRA

- ➕ Ausgefallenes Spielkonzept
- ➕ Spannende Story mit politischer Message
- ➕ Eure Entscheidungen beeinflussen das Finale
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Herausragender Soundtrack
- ➖ Kaum Gameplay, mehr Dialoge und Minispiele
- ➖ Kleinere Logiklöcher in der Erzählung
- ➖ Vereinzelte Fehler bei Grafik, Technik und Untertiteln





Die Dialoge in Road 96 sind nur komplett auf Englisch vertont. Die deutschen Untertitel sind leider aber nicht immer ganz sattelfest.



Jeder Abschnitt eurer Reise kostet euch Energie. Geht euch diese aus, ist euer Roadtrip vorbei. Nehmt also auch gerne mal den Bus, anstatt nur zu laufen.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

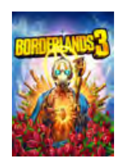
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

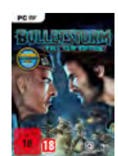
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

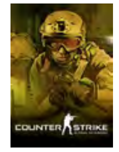
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

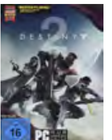
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

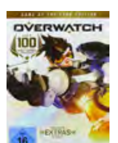
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

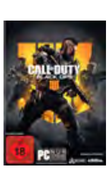
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

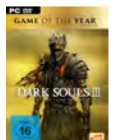
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

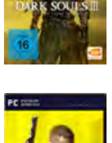
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

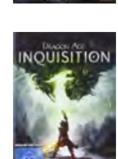
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

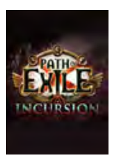
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

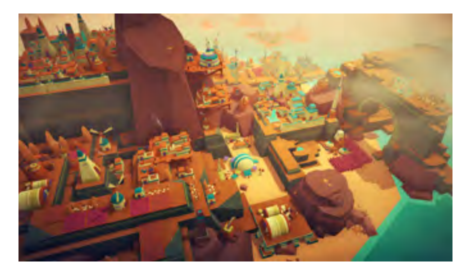
Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Isla Minimalista: Islanders

Da man als Redakteur bekanntermaßen gar nicht weiß wohin mit dem vielen Geld, kaufte ich vor ein paar Tagen ein Spiel, ohne vorher Wertungen zu lesen. Warum? Die Bilder sahen schön aus (und es kostete nur fünf Euro). Erfreulicherweise war das eine gute Entscheidung, denn Islanders ist ein entspanntes Puzzle-Aufbauspiel ohne Wuselfaktor, aber dafür mit einer hübschen minimalistischen Präsentation. Ihr baut auf zufällig generierten Eilanden Häuser, Farmanlagen, Industrie und so weiter und verdient durch deren Platzierung Punkte. Ein Holzfäller etwa bekommt Bonuspunkte für jeden Baum im Umfeld, das Sägewerk wiederum für jeden Holzfäller – andere Sägewerke in der Nähe aber verursachen einen Malus. So schaltet ihr weitere Gebäudegruppen frei und wechselt schließlich zur nächsten Insel.

Katharina Pache

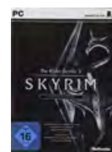




Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

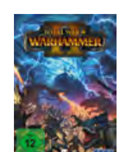
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



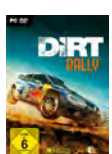
The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts

Geht an die Nier-en und kostet

Wilde Action-Gefechte, zahlreiche RPG- und Individualisierungsoptionen, zutiefst emotionale, hochkomplexe und von Themen wie Schmerz, Trauer und dem verlust des Ichs getragene Handlungen: Dafür und noch für viel mehr steht die Nier-Serie, beziehungsweise stehen die Drakensang-Spiele, wenn man in der Historie der Reihe etwas weiter zurückgehen möchte, und dafür werden die verschiedenen Abenteuer von den Fans geliebt. Was liegt da also näher, als eine Mobile-Auskopplung namens Nier: Reincarnation zu entwickeln, inklusive invasiven Free2Play-Gacha-Elementen und spielerisch so massiv heruntergebrochen, dass vom Gameplay-Kern der Reihe kaum noch etwas übrig ist? Richtig, alles. Aber nun ja, Square Enix, das sollte als Erklärung genügen. Gut, bleiben wir fair. Technisch ist das für iOS- und Android-Geräte verfügbare Ding schon ganz hübsch, je nach Abschnitt wird zwischen einer 3D- und einer stylischen 2D-Ansicht gewechselt. Und die Atmosphäre passt auch soweit, wie gut die Geschichte ist, kann ich noch nicht abschließend beantworten, ich bin noch nicht durch; und ich weiß auch nicht, ob ich wirklich bis zum Abspann dranbleiben werde. Hier zumindest zeigt sich eindeutig die Handschrift Yoko Taros, des schöpferischen Masterminds des Entwicklerteams. Aber heidewitzka, hätten er und seine Mitarbeiter ihre Zeit nicht für etwas Wertigeres nutzen können? Nicht, weil Nier Reincarnation furchtbar wäre, ist es nicht. Aber auf ein Mobile-Nier hat keiner gewartet, das kann mir keiner erzählen. Wenigstens wurde die PC-Version von Nier Automata zuletzt mal halbwegs zurechtgepatcht. **Lukas Schmid**





Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Quake Remastered: Klassikeralarm

25 Jahre alt ist der Klassiker Quake nun schon, und seit einer Weile hierzulande auch nicht mehr indiziert. Gut so, denn so können wir über das nette Schmankerl berichten, das sich Bethesda für das Jubiläum hat einfallen lassen. Auf der QuakeCon Mitte August kündigte der Publisher nicht nur eine remasterte Version des ersten Teils an, sondern stellte ihn am selben Tag auch gleich in die virtuellen Läden. Das Gute daran: Wenn ihr das ursprüngliche Quake auf Steam besessen habt, gab es das Upgrade gleich umsonst, ansonsten sind faire 10 Euro fällig. Und der Inhalt kann sich sehen lassen: Neben dem Urspiel und den offiziellen Add-ons „Scourge of Armagon" und „Dissolution of Eternity" sind noch das zum 20sten Geburtstag veröffentlichte „Dimension of the Past" und das nagelneue „Dimension of the Machine" von MachineGames an Bord – insgesamt über 80 Levels! Hinzu kommen Koop- und Deathmatch-Modi inkl. Crossplay, auch wenn letztere etwas verwaist sind. Weitere Gratis-Add-ons sollen folgen, aktuell ist zum Start Quake 64 verfügbar. Technisch gibt's 4K-Unterstützung und ein paar schicke Extras wie Ambient Occlusion und neue Lichteffekte – altbacken sieht's natürlich trotzdem nach wie vor aus. **Sascha Lohmüller**

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.

Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

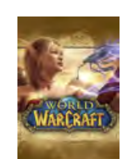
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



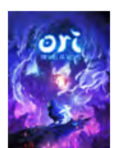
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

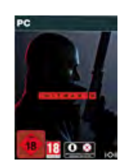
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

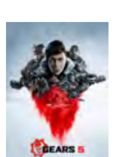
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

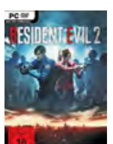
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



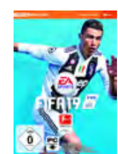
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

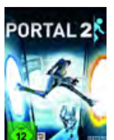
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

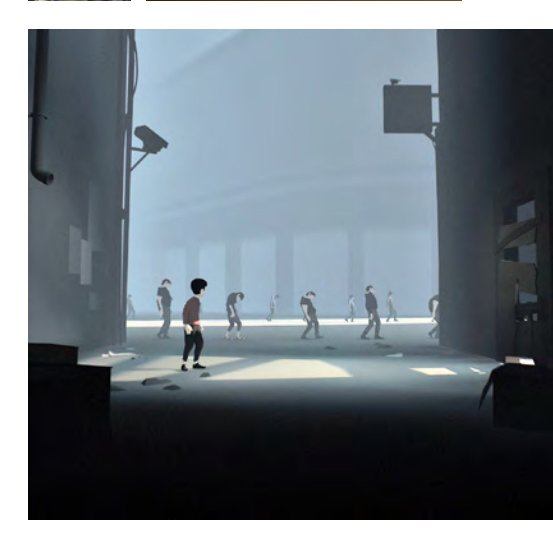
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Axiom Verge 2 – Jetzt mit mehr Eis

Er hat es wieder getan: Tom Happ spendierte seinem Werk Axiom Verge eine Fortsetzung, dieses Mal geht es in die Antarktis und obendrein noch in eine fremde Dimension. Bewohnt wird diese von anderen gestrandeten Menschen sowie Maschinenwesen, die den Besuchern alles andere als wohlgesonnen sind. Mit Eispickel und Bumerang, Drohne und Hacking-Fertigkeit bewaffnet erkundet Indra nun diese merkwürdige, aber doch irgendwie vertraute Welt und lernt dabei nach und nach Fertigkeiten, die ihren Bewegungsradius erweitern. Wer die versteckten Dokumente sammelt, erfährt mehr über die Hintergrundgeschichte und Spielwelt, wirklich nötig ist das aber nicht. Stattdessen gibt es hier wie gewohnt klassisches Metroidvania-Gameplay, für Abwechslung sorgt die Steuerung der Drohne in den sogenannten Breach-Bereichen. Die Kämpfe, insbesondere gegen Bosse, sind im Vergleich zum Vorgänger ziemlich unspektakulär, außerdem kann man vielen Widersachern einfach aus dem Weg gehen. Und die Karte könnte hilfreicher sein – es fehlen beispielsweise Markierungen für Items und dergleichen. Auch wenn Axiom Verge 2 nicht ganz an die Qualität des Erstlings herankommt, Genre-Freunde werden mit Indras Abenteuer dennoch etwa acht unterhaltsame Stunden verbringen. **Katharina Pache**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



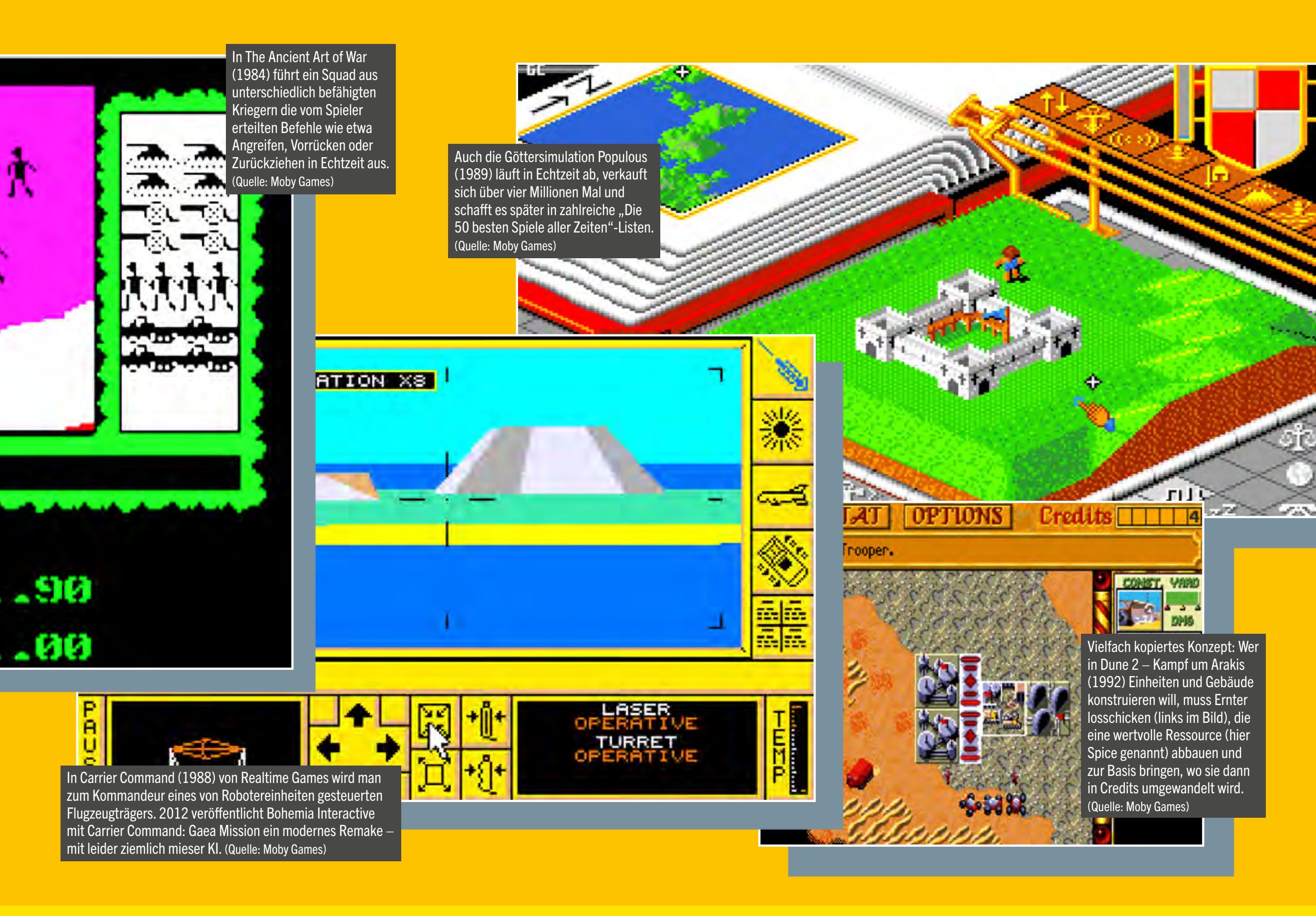
Stonkers für den ZX Spectrum inszeniert bereits 1984 Echtzeitkriege samt Management der Ressource Nachschub. (Quelle: Moby Games)

In Japan sorgt Bokosuka Wars ab 1983 für großes Aufsehen und starke Verkäufe. Später wird es für verschiedene andere Plattformen portiert, darunter den MSX (1984), den PC98 sowie Nintendos Famicom (beide 1985). (Quelle: Moby Games)

Wichtiger Genre-Wegbereiter: In Herzog Zwei (1989) für das Sega Mega Drive steuert man einen Mech, der Basen erobert, neue Kampfeinheiten in Auftrag gibt und diese befehligt. (Quelle: Moby Games)

Mega lo Mania bietet schon 1991 mehr als 50 witzige Sprachsamples, für die Entwickler Sensible Software eigenes eine zusätzliche Diskette einplanen muss. In der deutschen Fassung ist die Sprachausgabe synchronisiert. (Quelle: Moby Games)

Utopia (1981) für das Intellivision gilt als Urgroßvater der Echtzeitstrategie. Für das bevorstehende Intellivision Amico ist eine Reinterpretation geplant. (Quelle: Moby Games)



In The Ancient Art of War (1984) führt ein Squad aus unterschiedlich befähigten Kriegern die vom Spieler erteilten Befehle wie etwa Angreifen, Vorrücken oder Zurückziehen in Echtzeit aus. (Quelle: Moby Games)

Auch die Göttersimulation Populous (1989) läuft in Echtzeit ab, verkauft sich über vier Millionen Mal und schafft es später in zahlreiche „Die 50 besten Spiele aller Zeiten"-Listen. (Quelle: Moby Games)

In Carrier Command (1988) von Realtime Games wird man zum Kommandeur eines von Robotereinheiten gesteuerten Flugzeugträgers. 2012 veröffentlicht Bohemia Interactive mit Carrier Command: Gaea Mission ein modernes Remake – mit leider ziemlich mieser KI. (Quelle: Moby Games)

Vielfach kopiertes Konzept: Wer in Dune 2 – Kampf um Arakis (1992) Einheiten und Gebäude konstruieren will, muss Ernter losschicken (links im Bild), die eine wertvolle Ressource (hier Spice genannt) abbauen und zur Basis bringen, wo sie dann in Credits umgewandelt wird. (Quelle: Moby Games)

Die Evolution der **Echtzeitstrategiespiele**

Echtzeitstrategiespiele haben nicht nur Studios wie Westwood, Blizzard, Relic und Massive Entertainment zu Weltruhm verholfen, sondern auch den Aufstieg des Phänomens E-Sport maßgeblich geprägt. Doch wie kam der Stein überhaupt ins Rollen? Wir analysieren die Anfänge des Genres, zeigen, wie es sich über die Jahre gewandelt hat und werfen ein Blick auf aktuelle und kommende Entwicklungen.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Der Begriff „Echtzeitstrategiespiel" existiert eigentlich erst seit den frühen 1990er-Jahren, als er von Dune-2-Produzent Brett W. Sperry zu Marketingzwecken erdacht wurde. Historisch betrachtet reichen die Wurzeln des Genres allerdings zurück bis ins in die frühen 80er. Denn schon in Utopia (1981) aus der Feder von Don Daglow müssen bis zu zwei Spieler abwechselnd in Echtzeit strategische Entscheidungen treffen, die sich dann wiederum auf die Entwicklung ihrer Insel – Utopia genannt – auswirken. Jeder Spieler beginnt mit 100 Goldstücken und erhält weitere zehn Münzen nach Abschluss einer jeden Runde, die – je nach Einstellung – zwischen 30 und 120 Sekunden andauert. Um den Kontrahenten im Laufe der Spielzeit von maximal 50 Runden zu schlagen, gilt es, möglichst viele Punkte anzuhäufen. Mittel zum Zweck: Neun verschiedene „Bauoptionen", die den entsprechenden Nummerntasten auf dem Intellivision-Controller zugeordnet sind.

Drückt man beispielsweise die Ziffer drei, darf man im Tausch gegen drei Goldeinheiten einen Acker voller Pflanzen auf der eigenen Insel platzieren. Eben dieser Acker ernährt dann 500 Bürger und generiert einen Goldbarren pro Runde. Mit der Taste zwei hingegen errichtet man eine Fabrik (generiert vier Goldbarren, steigert aber die Umweltverschmutzung), Taste eins stampft ein Fort aus dem Boden (verteidigt die Insel gegen Rebellen, Piraten und Angriffsboote), mit der Ziffer sechs kauft man einen Block mit Wohnhäusern für 500 Bürger, und so weiter. Während beide Spieler das Wachstum ihrer Insel vorantreiben, müssen sie außerdem die Aktionen ihres Gegners, Piratenangriffe sowie diverse Wetterphänomene im Blick behalten, die in Echt-

zeit über die Karte hinwegfegen. So sorgen etwa Regenwolken für die Bewässerung von Feldern, während tropische Stürme mit einer 66-prozentigen Chance alles in ihrem Weg zerstören. Für heutige Verhältnisse mag Utopia simpel erscheinen, damals aber ist die Echtzeitsimulation eine Sensation.

Zu den frühen Genre-Vertretern zählt außerdem Cytron Masters (1982) von Dan Bunten. Auch hier ist das grundlegende Spielprinzip schnell erklärt: In der Rolle eines Kommandeurs gibt man den Bau verschiedener Einheitentypen in Auftrag, um mit diesen auf einem 38 mal 18 Blöcke großen Schlachtfeld die Energiegeneratoren des Gegners zu erobern. Sieger einer Partie wird dabei in der Regel derjenige, der zügig neue Generatoren in seine Gewalt bringt und die individuellen Fähigkeiten seiner Cytrons je nach Situation optimal ausnutzt. Zwar spielt sich Cytron Masters auf nur einem Bildschirm ab und bietet ziemlich spartanische Optik, durch den Echtzeit-Aspekt bleiben die Duelle aber in der Regel recht spannend.

Grafisch eine Spur fortgeschrittener ist Stonkers für den ZX Spectrum aus dem Jahr 1984: Ob Infanterie, Artillerie, Panzer oder Versorgungslaster – alle Einheitentypen sind sofort als solche zu erkennen. Und auch eine in zwei Stufen zoombare Karte belegt, dass die Briten von Imagine Software viel Wert auf gute Übersicht legen. Einziges Problem: Zum Release hat Stonkers mit zahlreichen technischen Fehlern zu kämpfen. Einige sind so drastisch, dass das Spiel zuweilen abstürzt. Tester verschiedener Fachmagazine mögen den Titel dennoch und zücken hohe Wertungen.

Als deutlich bugfreier und noch eine Spur unterhaltsamer erweist sich The Ancient Art of War (1984) von Dave und Barry Murry. Obwohl der Abbau von Ressourcen hier keine Rolle spielt (weshalb es eher den taktischen Strategiespielen zuzuordnen ist), wissen die in verschiedenen historischen Epochen angesiedelten Echtzeitkämpfe umso mehr zu gefallen, zumal obendrein ein leicht verständliches Schere-Stein-Papier-Prinzip greift. Hinzu kommt: Als eines der ersten Spiele dieser Art ist ein Szenario- und Karten-Editor direkt mit an Bord, der das Erstellen immer neuer Herausforderungen erlaubt und so den Wiederspielwert spürbar erhöht.

Deutlich unbekannter, aber nicht minder prägend für das die Anfänge des Genres ist Nether Earth (1987) für den ZX Spectrum. Dargestellt aus einer übersichtlichen Iso-Perspektive, steuern Spieler eine fliegenden Kommandozentrale und interagieren mit Robotern und Gebäuden – immer mit dem Ziel vor Augen, neuen Fabriken zu erobern, mehr Einheiten herzustellen und schlussendlich die Blechbüchsen des Gegners zu zerstören.

Herzog Zwei: Sprungbrett für Dune 2 und Co.

In Japan wiederum beflügeln in den 80ern Titel wie Bokosuka Wars (1983) von Kōji Sumii sowie Herzog (1988) und Herzog Zwei (1989) von Technosoft das Genre. Vor allem Letzteres schlägt große Wellen und wird vielfach als wichtige Inspirationsquelle für kommende Genre-Klassiker der 90er angeführt. Dreh- und Angelpunkt der Mega-Drive-Exklusivproduktion ist ein sowohl zu Lande als auch in der Luft nutzbarer Mech. Dieser kann nicht nur die insgesamt neun Basen auf dem Schlachtfeld erobern und dort Produktionsbefehle erteilen, sondern auch gegnerische Einheiten angreifen und verbündeten Einheiten Aufträge (Angreifen, Erobern, Verteidigen) erteilen, die sie dann selbstständig ausführen, bis ihnen der Sprit ausgeht oder sie zerstört werden. Für weiteren Tiefgang und das im Genre typische Mikromanagement sorgt die Möglichkeit, eigene Einheiten reparieren und auf dem Luftweg transportieren zu können – alles in Echtzeit, versteht sich. Gespielt wird wahlweise gegen das „Computer Brain“ (sprich die KI)



Westwoods wegweisendes Command & Conquer erobert 1995 erst DOS-PCs und Macs, dann die PlayStation und den Saturn (1996), anschließend Windows-Rechner (1997, im Bild) und zuletzt sogar das Nintendo 64 (1999). (Quelle: Moby Games)

Mehr Einheiten, mehr Gebäude, bessere Steuerung, umfangreicherer Multiplayer, komplexeres Gameplay: Warcraft 2: Tides of Darkness (1995) überflügelt der Vorgänger in jeder Hinsicht. (Quelle: Moby Games)

Was wäre, wenn der Zweite Weltkrieg nie stattgefunden hätte? Genau dieser Frage geht Westwood in der turbulenten Geschichte von Command & Conquer: Alarmstufe Rot (1996) nach. Seit dem 31. August 2008 ist das Originalspiel offiziell Freeware. (Quelle: Moby Games)

oder ein „Human Brain“, also einen menschlichen Kontrahenten.

Kritiker, vor allem in Europa und Deutschland, wo es erst 1990 erscheint, nehmen das herausfordernde Herzog Zwei äußerst wohlwollend auf. Aufgrund fehlender Marketingaktivitäten seitens Publisher Sega bleibt das Modul jedoch hinter den Verkaufserwartungen zurück. Ihr wollt diesen vergessenen Urvater des Genres selbst einmal ausprobieren? Dann werft am besten einen Blick auf die 2020 erschienene Fassung für die Nintendo Switch, die einen Online-Mehrspieler-Modus, Widescreen-Unterstützung, mehr Anpassungsmöglichkeiten für den Schwierigkeitsgrad, abspeicherbare Wiederholungen sowie ein interaktives Tutorial ergänzt.

Nicht zuletzt dank rapide zunehmender Hardware-Power wird Anfang der 90er-Jahre viel ausprobiert – natürlich auch im aufkeimenden Genre der Echtzeitstrategie. Resultat sind Spiele wie die Göttersimulation Powermonger (1990) von Bullfrog Productions, das unter anderem mit einer drehbaren und zoombaren 3D-Karte, Höhenunterschieden und Modem-Unterstützung punktet. Ebenfalls von einem britischen Studio– nämlich Sensible Software – stammt Mega lo Mania für den Amiga. Als erstes Echtzeitstrategiespiel führt es einen Technologiebaum ein und begeistert mit einer damals wahnsinnig guten Sprachausgabe. Doch auch sonst macht der von vier Göttern über zehn historische Epochen ausgetragene Machtkampf um Inseln viel Spaß und kassiert durch die Bank weg Topwertungen bei verschiedensten Amiga-Fachmagazinen. Dass man Truppen eher Rollen zuweist, statt ihnen konkrete taktische Befehle zu erteilen, scheint dabei kaum jemanden zu stören. Auch die kurz darauf erscheinenden Umsetzungen für PC und Sega Mega Drive finden ihre Fans.

Dune 2: Die Geburtsstunde moderner Echtzeitstrategie

Zeitsprung zum 19. September des Jahres 1990. Virgin Interactive – damals einer der ganz großen britischen Publisher – ist nach einem Wechsel im Management drauf und dran, dem französischen Entwickler Cryo den bereits besprochenen Entwicklungsauftrag für ein Adventure rund um die bekannte Dune-Lizenz (ein Science-Fiction-Romanzyklus von Frank Herbert) zu entziehen und diese einem neuen Team anzuvertrauen. Speziell Martin Alper, damals Präsident bei Virgin, fackelt nicht lange und wendet sich noch während des andauernden Disputs mit Cryo an die in Las Vegas ansässigen Westwood Studios. Das PC-erfahrene Team aus der Glückspieler-Metropole sagt in Anbetracht der zugkräftigen Lizenz natürlich nicht nein, einigt sich mit Virgin auf ein ressourcenbasiertes Strategiespiel und verspricht zudem, einen ausführlichen Blick auf Segas Herzog Zwei zu werfen, das von Virgin als potenzieller Ideengeber angeführt wird.

Brett Sperry, damals Produzent bei Westwood, referenziert aber noch weitere Inspirationsquellen, allen voran eine Diskussion mit Chuck Kroegel, dem damaligen Vizepräsidenten bei Strategic Simulations, Inc. (SSI). Kroegel ist der festen Überzeugung, dass es im Bereich der Strategiespiele mit Kriegsthematik an frischen Ideen mangelte und das Genre schon bald einen schleichenden Niedergang erleben würde. Brett Sperry stimmt ihm in Teilen zu, ist aber dennoch der Meinung, dass Echtzeit-Dynamiken und eine verbesserte Steuerung in Zukunft den entscheidenden Wandel herbeiführen werden.

Und genau so kommt es dann auch. Als Dune 2: Kampf um Arrakis im Dezember 1992 zunächst für MS-DOS-Systeme erscheint, begeistert es mit einer hochgradig intuitiven Maussteuerung und einer leicht verständlichen, grafischen Benutzeroberfläche, die zu keiner Zeit von der nervenaufreibenden Echtzeit-Action auf dem Bildschirm ablenkt. Sei es nun der Aufbau einer immer komplexeren Basis, das Erteilen von Einheitenbefehlen oder das blitzschnelle Anwählen von strategisch wichtigen Kartenausschnitten über eine Minimap im rechten unteren Eck des Bildschirms – das Interface ist für damalige Verhältnisse revolutionär gut und schon bald Blaupause für viele kommende Genre-Vertreter. Nicht nur das: Auch die drei sehr unterschiedlichen Fraktionen, das coole Kartendesign inklusi-



Blizzards Warcraft: Orcs & Humans (1994) ist nicht nur das erste namhafte Echtzeitstrategiespiel mit Multiplayer-Modus, sondern auch das erste mit zwei Ressourcen: Holz und Gold. (Quelle: Moby Games)

Der Quellcode von Bullfrogs Kerker-Management-Kracher Dungeon Keeper (1997) ist über 800.000 Zeilen stark. Die Entwicklungszeit beträgt mehr als zwei Jahre. (Quelle: Moby Games)

Geschichte zum Mitspielen: Chaotische Seeschlachten – wie hier zwischen den Griechen und Persern – sind in Age of Empires (1997) an der Tagsordnung. (Quelle: Moby Games)

Dark Reign: The Future of War (1997) vom australischen Studio Auran verzückt die Community durch sein extrem leistungsstarkes „Construction Kit“, das das Erstellen ganzer Story-Kampagnen erlaubt. (Quelle: Activision)

Vorreiter in Sachen Spieltiefe: Höhenunterschiede wirken sich in Total Annihilation (1997) unter anderem auf die Bewegungsgeschwindigkeit und die Sichtweite von Einheiten aus. Wer aus erhöhter Position angreift, hat zudem eine größere Schussreichweite. (Quelle: Moby Games)

ve unberechenbarer Sandwürmer, die Idee, mit Erntemaschinen Ressourcen sammeln zu müssen, der voranpeitschende Soundtrack und die detaillierte, liebevoll animierte Grafik kommen bei Strategie-Kennern hervorragend an und machen Dune 2 zum Hit.

Das Erstaunliche: Obwohl Dune 2 von Community und Presse in hohen Tönen gelobt wird und sich gut verkauft, finden sich 1993 keine vergleichbaren Nachahmer. Blizzard Entertainment (zuvor unter dem Firmennamen Silicon & Synapse tätig) aus Kalifornien nimmt dies zum Anlass, ein Echtzeitstrategiespiel zu konzipieren – diesmal aber in einem Fantasy-Setting. Große Inspirationsquelle hierfür ist die Wikinger-Thematik ihres 1992 veröffentlichten Puzzle-Plattformers The Lost Vikings. Um sich weiter von Dune 2 abzuheben, integriert Blizzard außerdem Skirmish-Partien samt Kartengenerator, einen Cross-Plattform-Multiplayer-Modus für zwei Spieler (via LAN oder Modem) und konzentriert sich auf eine größere Vielfalt in Sachen Missionsdesign. Etwa, indem man Spielern bei bestimmten Aufträgen eine stark eingeschränkte Anzahl an Truppen an die Hand gibt. Lohn der Mühe: Zum Release am 23. November 1994 kommt Warcraft: Orcs & Humans trotz verschiedener Mängel wie etwa Problemen bei der Wegfindung und Slowdowns in großen Schlachten gut an und verkauft sich allein im ersten Jahr über 100.000-mal; später wird sogar die Marke von 300.000 Exemplaren geknackt.

Kommandieren und Erobern

Die Westwood Studios nehmen den Erfolg von Blizzard gelassen, zumal sie seit Anfang 1993 bereits selbst an einem spirituellen Nachfolger zu Dune 2 arbeiten. Er trägt den Namen Command & Conquer und ist laut Westwood-Mitgründer Brett Sperry so etwas wie „das Endergebnis einer Dune-2-Wunschliste". Was viele nicht wissen: Ursprünglich sollte Command & Conquer in einer High-Fantasy-Welt spielen. Bedingt durch den Golfkrieg und Sperrys Überzeugung, dass Kriege der Zukunft vor allem zwischen der westlichen Welt und anarchistischen Terrororganisationen ausgefochten werden, krempelt man das Szenario aber noch mal gewaltig um und erdenkt eine Art Paralleluniversum mit genau diesem Aufhänger.

Statt Orks gegen Menschen heißt es hier vielmehr Global Defense Initiative (GDI) gegen Bruderschaft von Nod – eine skrupellose Terror-Sekte, angeführt vom charismatischen Glatzkopf Kane. Die Ressource Spice aus Dune 2 tauscht man derweil gegen die mysteriöse, vom 1957 erschienenen Film Das Geheimnis des steinernen Monsters (Originaltitel: The Monolith Monsters) inspirierte Kristallsubstanz Tiberium. Um technisch am Puls der Zeit zu bleiben, wird ferner ein Mehrspieler-Modus implementiert, viel Zeit in Full-Motion-Videosequenzen mit echten Schauspielern gesteckt und die Steuerung dahingehend optimiert, dass PC-Kommandeure endlich mehrere Einheiten auf einmal auswählen können.

Ergänzt man nun noch zwei sehr abwechslungsreiche Story-Kampagnen, wird schnell klar, warum Command & Conquer das Genre im September 1995 im Sturm erobert und sich allein im ersten Jahr über eine Million Mal verkauft. Ein äußerst wichtiger Markt ist dabei Deutschland: Hier gehen bis einschließlich November 1996 über 200.0000 Einheiten über die Ladentische.

Westwood vs. Blizzard

Mitte der 90er sind Echtzeitstrategiespiele aus dem Markt kaum mehr wegzudenken, auch weil Blizzard pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 1995 in den USA einen mehr als würdigen Command-&-Conquer-Rivalen auf die Beine stellt. Die Rede ist natürlich von Warcraft 2: Tides of Darkness, das die Erfolgsformel des Vorgängers in praktisch jeder Hinsicht weiterentwickelt und Spielern noch mehr strategisches Geschick abverlangt. Neben mehr Gebäuden, Einheiten und der neuen Ressource Öl muss man sich nun nämlich mit einer erweiterten Version des „Nebel des Krieges" – im Englischen besser bekannt als Fog of War – auseinandersetzen. Zur Erinnerung: Während es im ersten Warcraft ausreicht, einfach die Karte zu erkunden, um so den Kriegsnebel dauerhaft zu lichten, verdeckt dieser in Teil zwei gegnerische Einheiten immer dann wieder, wenn keine eigenen Einheiten oder Gebäude in der Nähe sind. Lediglich die Beschaffenheit des Terrains bleibt – einmal aufgedeckt – dauerhaft sichtbar.

Resultat dieser simplen, aber effektiven Designentscheidung sind neue taktische Möglichkeiten, wie etwa Hinterhalte oder plötzliche Überfälle mit größeren Armeen, die erfahrene Spieler geschickt vor den Augen des Gegners verbergen können. Speziell der Mehrspieler-Modus gestaltet sich dadurch deutlich interessanter und abwechslungsreicher als bei der Konkurrenz.



Blizzards Starcraft (1998) ist strategisch so anspruchsvoll, dass es um die Jahrtausendwende von der US Air Force genutzt wird, um angehende Offiziere dahingehend zu trainieren, unter Stress in Krisensituationen die Nerven zu behalten. (Quelle: Moby Games)

In Earth 2150 (2000) vom polnischen Entwickler Reality Pump kämpfen die United Civilized States, die Eurasische Dynastie und die Lunar Corporation auf der Erde um die Vorherrschaft. Spielerisch interessant: Die beiden erstgenannten Fraktionen können Tunnel graben. (Quelle: Steam)

Empire Earth (2001) vereint Schlachten der gesamten Menschheitsgeschichte in einem Spiel – angefangen in der Steinzeit über den Zweiten Weltkrieg bis hin ins sogenannte Nanozeitalter. (Quelle: Moby Games)

Command & Conquer: Tiberian Sun (1999) punktet mit einem sehenswerten Beleuchtungssystem und einem eingängigen Wegpunkte-Feature, das Patrouillen und präzise vorgegebene Routen möglich macht. (Quelle: Moby Games)

In Kombination mit dem leicht zu bedienenden Karteneditor und der Kompatibilität mit Kali (einem IPX-Emulator, der LAN-Matches übers Internet ermöglicht), mausert sich Warcraft 2: Tides of Darkness so zum nächsten Multiplayer-Kracher, der sich allein bis November 1996 rekordverdächtige 1,2 Millionen Mal verkauft.

Und wie reagiert Westwood? Die Kalifornier schicken mit Alarmstufe Rot noch am 22. November 1996 ein Prequel zu Command & Conquer ins Rennen, das dank verrückter alternativer Geschichtsschreibung bei Genre-Liebhabern sofort einen Stein im Brett hat. Die Idee von Westwoods Story-Autor Ron Smith: Einstein reist zurück ins Jahr 1924, eliminiert Adolf Hitler und bewirkt so, dass eine neue Zeitlinie entsteht, in der die Sowjetunion einen Krieg mit den Alliierten um die Vorherrschaft über das europäische Festland anzettelt. Alarmstufe Rot ist mit viel B-Movie-Charme inszeniert, clever mit der Story von Command & Conquer verwoben, vollgestopft mit verrückten, fraktionsspezifischen Einheiten – und schon bald Westwoods nächster Echtzeitstrategie-Überflieger. Stand Februar 1997 hat man von Red Alert (so der englische Name) knapp zwei Millionen Einheiten durchverkauft.

Spätestens jetzt ist das Genre voll etabliert, und mehr und mehr Publisher drängen mit eigenen Spieluniversen und Ideen auf den Markt. Los geht's mit Total Annihilation von Cavedog Entertainment am 26. September 1997. Designt von Chris Taylor und produziert von Ron Gilbert, rücken hier insbesondere Höhenunterschiede im Terrain und eine Physik-Engine in den Fokus. Beides sorgt unter anderem dafür, dass Artilleriefeuer in hohen Gebirgsketten zerschellt, die aus Polygonen modellierten Einheiten auf Hügeln von einer höheren Sicht- und Schussreichweite profitieren und Bodeneinheiten je nach Steigung und Fahrtrichtung langsamer beziehungsweise schneller vorankommen. Ergänzend dazu kann das Spiel deutlich mehr Einheiten darstellen als etwa C&C und punktet mit einer wesentlich leistungsstärkeren Steuerung, die das Gruppieren von Einheitenverbänden sowie das Verknüpfen von Befehlsketten gestattet. Ebenfalls spannend, auch aus strategischer Sicht: Jede der beiden Kriegsparteien steuert einen Commander, den es mit allen Mitteln zu schützen gilt. Gelingt dies nicht, ist die Schlacht umgehend verloren. Total Annihilation kassiert mehr als vier Dutzend Auszeichnungen, verkauft sich bis Ende des Jahres in den USA aber nur 84.000 Mal. Erst in der Zeit danach wächst diese Ziffer auf mehr als eine halbe Million Einheiten an.

Im Direktvergleich läuft es damit kommerziell besser als Activisions Dark Reign: The Future of War aber schlechter als Microsofts Age of Empires – Titel, die ebenfalls beide 1997 erscheinen. Stichwort Age of Empires: Das wird bereits auf der E3 1996 angekündigt und soll sich durch vier historisch inspirierte Kampagnen rund um das Schicksal der Ägypter, Griechen, Babylonier und Yamato sowie eine besonders hohe Zugänglichkeit von der Konkurrenz abheben. Um das Interesse schon im Vorfeld anzukurbeln, veröffentlicht US-Entwickler Ensemble Studios außerdem eine umfangreiche Demoversion. Mit Erfolg: Innerhalb der ersten vier Monate verkauft Microsoft weltweit über 850.000 Einheiten und legt damit den Grundstein für eine Hitreihe, die bisher zwei Fortsetzungen, haufenweise Erweiterungen sowie drei Neuauflagen hervorgebracht hat und im Oktober 2021 zum vierten Mal fortgesetzt werden soll.

Zudem lässt sich in dieser Zeit beobachten, wie der Echtzeit-Trend auf andere Marken übergreift. Bestes Beispiel: Die Siedler 3 von Blue Byte. Zwar läuft der Mix aus Aufbauspiel und Wirtschaftssimulation bereits seit Teil eins in Echtzeit ab, mit Teil drei können Spieler militärische Einheiten jedoch erstmals selbst steuern. Der Fachpresse gefällt's und Fans schlagen fleißig zu – weltweit letztendlich über 700.000 Mal.

Starcraft wird zum E-Sport-Phänomen

Während Entwickler-Newcomer wie Auran, Cavedog und die Ensemble Studios das Genre immer weiter diversifizieren, versucht Blizzard, sich direkt nach der Fertigstellung von Warcraft 2 mit Starcraft ein zweites Standbein mit Sci-Fi-Setting aufzubauen. Das dabei an den Tag gelegte Tempo ist beeindruckend: Schon Mitte Mai 1996, pünktlich zur E3 in Los Angeles, präsentieren die Kalifornier eine erste Version. Basierend auf dem Feedback der Messebesucher muss das Studio jedoch schnell eingestehen, dass das Gezeigte nur bedingt begeistert. „Warcraft im Weltraum“ lautet vielerorts das Fazit, weshalb sich Spieldesigner Chris Metzen und James Phinney entscheiden, das Konzept noch einmal anzupassen. Aus ursprünglich zwei konkurrierenden Rassen werden so drei, die sich zudem sehr



Stronghold (2001) von den britischen Firefly Studios setzt auf Burgeroberung im Mittelalter – und trifft damit einen echten Nerv. Mehr als 1,5 Millionen Exemplare wechseln den Besitzer. (Quelle: Firefly Studios)

Die Gefechte in Warhammer 40.000: Dawn of War (2004) sehen cool aus, machen spielerisch Laune und werden der beliebten Lizenz gerecht. Bis Anfang 2009 verkauft sich das Spiel samt seiner drei Erweiterungen knapp vier Millionen Mal. (Quelle: Moby Games)

Warcraft 3: Reign of Chaos (2002) wartet mit vier spielbaren Rassen, fünf Kampagnen und zahlreichen Helden auf. Eben diese Vielfalt dient Blizzard später als Ideen-Sprungbrett für den MMO-Dauerbrenner World of Warcraft. (Quelle: Moby Games)

Mit Rise of Nations (2003) will Brian Reynolds Age of Empires 2 die Genre-Krone abluchsen. Obwohl das nicht ganz funktioniert, verkauft es sich zusammen mit der Erweiterung Thrones and Patriots (April 2004) immerhin über eine Million Mal. (Quelle: Big Huge Games / Microsoft)

stark voneinander unterscheiden. Oder wie Blizzard-Produzent Bill Roper einmal gegenüber Gamespot (https://www.gamespot.com/articles/starcraft-preview/1100-2563222/) sagte: „Aufgrund der Unterschiede zwischen den Spezies wird es dir Starcraft erlauben, einzigartige Strategien zu entwickeln – abhängig davon, wen du spielst.“ Was anfangs nach typischem Marketing-Geblubber klingt, kommt zum Release am 31. März 1998 tatsächlich hin. Terraner, Protoss und Zerg sind grundverschieden, gut ausbalanciert und ermöglichen gänzlich andere Herangehensweisen, wodurch sich Starcraft nicht nur sehr abwechslungsreich und erfrischend andersartig spielt, sondern auch blitzschnell zum neuen Liebling der Multiplayer-Community aufsteigt.

Letzteres gilt insbesondere für Südkorea, wo Blizzard bis Juli 2001 über vier Millionen Einheiten absetzen kann – die Hälfte aller damals weltweit verkauften Exemplare. Der Hype in Südkorea geht schließlich so weit, dass sich ab etwa 2006 eine rege Pro-Gamer-Szene samt prestigeträchtiger Turniere entwickelt, die schon bald auf drei verschiedenen TV-Sendern ausgestrahlt werden. Spielhistorisch gesehen stellt Starcraft – neben dem Ego-Shooter Counter-Strike – somit die Initialzündung des modernen E-Sports dar.

Sprung in die nächste Dimension

Spiele wie Total Annihilation experimentieren Ende der 90er bereits mit polygonbasierten Einheiten und unterschiedlich hohem Terrain. Dreidimensional wird das Genre aber erst, als Titel wie Dungeon Keeper (1997) von Bullfrog, Myth: The Fallen Lords (1997) von Bungie, Warzone 2100 (1999) von den Pumpkin Studios, Jeff Wayne's The War of the Worlds (1998) von Rage Software und Homeworld (1999) von Relic Entertainment um neue Kunden buhlen. Speziell Homeworld setzt dabei Maßstäbe, da es im Weltraum angesiedelt ist und Spieler das Geschehen dadurch aus jedem beliebigen Blickwinkel bewundern können. Aber auch sonst hat der Titel einiges auf dem Kasten: Die interstellaren Kampfschiffkonfrontationen sind spielerisch erfreulich anspruchsvoll, Grafik und Sound zählen zu den Highlights des Jahres 1999 und eine spannende, vorrangig mit Ingame-Zwischensequenzen erzählte Geschichte führt dazu, dass man Maus und Tastatur erst ruhen lässt, wenn die mit viel Herzblut designten Kampagnenmissionen absolviert wurden. Der kanadische Entwickler Relic wiederum ist plötzlich der Shooting-Star im Echtzeitstrategie-Genre und stellt diese Expertise auch in den folgenden Jahren immer wieder eindrucksvoll unter Beweis.

Angetrieben von immer besseren und günstigeren Beschleunigerkarten, hat sich der Trend hin zur hippen 3D-Optik zu Beginn des neuen Jahrtausends endgültig gefestigt. Auch die Großen – sprich Westwood, Blizzard und die Ensemble Studios – ziehen nun mit und hieven Emperor: Schlacht um Dune (Juni 2001), Warcraft 3: Reign of Chaos (Juli 2002) respektive Age of Mythology (Oktober 2002) in die dritte Dimension. Gleiches gilt für die Debütwerke von zwei aufstrebenden US-Unternehmen. Gemeint sind zum einen die Stainless Steel Studios rund um Rick Goodman (dem früheren Lead Designer von Age of Empires), die mit Empire Earth im November 2001 insgesamt 14 historische Epochen samt dazugehöriger Einheiten und Technologien in nur einem Spiel vereinen. Zum anderen Big Huge Games, das neue Studio von Branchenveteran Brian Reynolds, dem leitenden Designer von Civilization 2. Auch er setzt mit Rise of Nations im Mai 2003 voll auf 3D-Grafik und einen gigantischen Umfang bestehend aus acht geschichtlichen Epochen sowie 18 spielbaren Zivilisationen.

Lizenzen und andere Experimente

All diese Titel sind kommerziell erfolgreich, können aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass neue Genres zu diesem Zeitpunkt bereits einen gigantischen Zulauf verzeichnen, allen voran Online-Rollenspiele wie Everquest 2 und World of Warcraft, die in den USA beide im November 2004 erscheinen. Eine Folge dieser Entwicklung: Erfahrene Echtzeitstrategiespiele-Entwickler konzentrieren sich vermehrt darauf, mit bekannten Lizenzen zu punkten. Relic Entertainment etwa kooperiert eng mit Games Workshop und bringt 2004 das gelungene Warhammer 40.000: Dawn of War heraus. Petroglyph Games hingegen – ein 2003 von ehemaligen Westwood-Mitarbeitern gegründetes Studio mit Sitz in Las Vegas – erhält Zugriff auf die heiß begehrte Krieg-der-Sterne-Lizenz und bastelt damit das unterhaltsame Star Wars: Empires at War (2006). Nicht zu vergessen EA Los Angeles, die zwei Teile von Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde abliefern (2004 und 2006). Inter-



Muss man gespielt haben: Mit einem Metacritic-Schnitt von 93 von 100 Punkten zählt das erste Company of Heroes (2006) zu den am höchsten bewerteten Echtzeitstrategiespielen der 2000er-Jahre. (Quelle: Relic Entertainment)

In Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 (2008) reisen die Russen in der Zeit zurück, um den Verlauf der Geschichte zu ändern. Das Unterfangen gelingt, lässt jedoch eine ganz neue Fraktion erstarken: das Reich der Aufgehenden Sonne aus Japan. (Quelle: Electronic Arts)

Von der Stratosphäre bis ganz nah ran an jede beliebige Einheit: Der stufenlose Zoom von Chris Taylors Supreme Commander (2007) ist atemberaubend. (Quelle: Gas Powered Games)

essante Gemeinsamkeit der beiden erstgenannten Titel: Statt genretypisch Ressourcen zu sammeln, geht es hier vorrangig darum, auf der Karte verteilte Kontrollpunkte zu erobern und zu halten. Gelingt dies, winken Punkte, die man zum Ordern von Nachschub nutzt.

Andere wiederum setzen auf das Kombinieren von Genres. So geschehen bei der von Phenomic ins Leben gerufenen Spellforce-Reihe, die ab Ende 2003 Rollenspiel und Echtzeitstrategie clever unter einen Hut bringt. Nicht außer Acht lassen möchten wir darüber hinaus die zahlreichen Titel von Creative Assembly, die seit Shogun: Total War (2000) Echtzeit- und Rundenstrategie gekonnt verschmelzen und im September 2004 mit Rome: Total War Kritiker in aller Welt zu überschwänglichen Lobeshymnen hinreißen. Apropos Lobenshymnen: Die kassiert auch Relic Entertainments im Zweiten Weltkrieg verortetes Company of Heroes im September 2006. Denn hier greifen alle Komponenten harmonisch ineinander und werden von einer Fülle an interessanten Ideen flankiert. Infanterie etwa kann durch ständigen Beschuss zum Verharren in Deckung gezwungen und regelrecht paralysiert werden. Aber auch die historisch inspirierten Missionen sowie die hochgradig zerstörbare Umgebung und die neuen, daraus resultierenden Hindernisse begeistern.

Und dann wäre da natürlich noch Supreme Commander von Total-Annihilation-Erfinder Chris Taylor. Veröffentlicht am 16. Februar 2007, setzt es in Sachen spielerische Möglichkeiten neue Maßstäbe. Schlachtfelder sind plötzlich bis zu 80 mal 80 Kilometer groß, den eigenen Truppen können hochkomplexe Befehlsketten erteilt werden, Einheiten haben realistische Größenverhältnisse zueinander, eine Physik-Engine beeinflusst nahezu jeden Aspekt der Gefechte, und wer über die nötige Hardware verfügt, kann Supreme Commander sogar auf zwei Bildschirmen genießen. Der Hingucker schlechthin bleibt jedoch der strategische Zoom, der nahtloses Zoomen erlaubt – vom Boden bis hoch in die Wolken, um die komplette Karte auf nur einem Screen zu sehen.

Mal Stagnation, mal Innovation

Genre-Kenner lieben solche Features und schließen Supreme Commander sofort ins Herz. Einer nicht zu unterschätzenden Anzahl an Spielern sind diese unzähligen Details und Möglichkeiten jedoch mittlerweile schon fast zu komplex, weshalb das Genre zu jener Zeit oft Mühe hat, wirklich neue Zielgruppen zu erschließen. Erschwert wird dieser Umstand, weil sich die meisten namhaften Entwickler vermehrt auf Fortsetzungen und Erweiterungen eingeschossen haben, statt gänzlich Neues zu wagen. Ob Age of Empires 3: The Asian Dynasties (2007), Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007), Spellforce 2: Dragon Storm (2007), Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 (2008), Warhammer 40.000: Dawn of War 2 (2009), Supreme Commander 2 (2010), Starcraft 2: Wings of Liberty (2010), Stronghold 3 (2011), Total War: Shogun 2 (2011) oder Company of Heroes 2 (2013) – Ziffern im Namen gehören für viele Hersteller zum guten Ton.

Gleichwohl bestätigen diverse Ausnahmen die Regel. So schaffen es beispielsweise die Ensemble Studios, 2009 mit Halo Wars ein sehr durchdachtes RTS-Konsolen-Interface zu etablieren und haufenweise neue Konsolenspieler und Halo-Fans ins Boot zu holen. Bilanz: Schon nach einem Monat sind eine Million Einheiten verkauft. Oder nehmen wir Sins of a Solar Empire (2008) von den kanadischen Ironclad Games, das 4X- und Echtzeitstrategie auf sehr innovative Weise zusammenführt und dafür haufenweise Auszeichnungen sowie über 500.000 Verkäufe einstreicht.

In der Phase danach hat die Branche dann allerdings mit sichtbaren Rückschlägen und Umwälzungen zu kämpfen. Egal, ob nun die offizielle Einstellung von Command & Conquer: Generals 2 am 29. Oktober 2013, die Streichung von Chris Taylors mysteriösem Kings and Castles oder das Debakel rund um Blizzards verkorkstes Warcraft 3: Reforged Anfang 2020 – Pleiten, Pech und Pannen haben so manchem langjährigen Genre-Enthusiasten in den letzten Jahren zu Recht den Spaß verdorben. Nimmt man jüngere Entwicklungen als Gradmesser, zeichnen sich dennoch zahlreiche positive Trends ab. Mit Iron Harvest zum Beispiel kann King Art aus Bremen im September 2020 aus dem Stand heraus eine gänzlich neue Marke aus dem Boden stampfen. EAs Command & Conquer: Remastered zeigt seit Juni 2020, wie eine mit viel Herzblut gemachte Neuauflage auszusehen hat und mit Age of Empires 4 (Oktober 2021) und Company of Heroes 3 (2022) haben die kanadischen Echtzeit-Profis von Relic Entertainment gleich zwei potenzielle Hochkaräter in der Pipeline.

Weniger bekannte Studios und kleinere Indie-Teams werkeln derzeit außerdem an so vielversprechenden Titeln wie Beyond All Reason, Divine Commander, Liquidation, Diplomacy is Not An Option oder The Fertile Crescent. ❑



Mit der von Gearbox Software entwickelten Homeworld: Remastered Collection kommt der Trend hin zu Neuauflagen ab Februar 2015 auch im Genre der Echtzeitstrategie ins Rollen. (Quelle: Gearbox Software)

Oft mit Company of Heroes verglichen: Iron Harvest von King Art aus Bremen beweist 2020, dass das Genre sehr wohl neue, spannende Marken hervorbringen kann. (Quelle: King Art / Prime Matter)

Mit Halo Wars für Xbox 360 etablieren die Age-of-Empires-Entwickler Ensemble Studios 2009 erstmals eine überzeugende Controller-Steuerung im Genre. (Quelle: Ensemble Studios / Microsoft)

Nach neun historisch inspirierten Total-War-Teilen traut sich Creative Assembly mit Total War: Warhammer 2016 erstmals an ein Fantasy-Setting – und hat damit großen Erfolg. Das Spiel generiert allein in den ersten Tagen mehr eine halbe Million Verkäufe. Teil drei steht für Ende 2021 im Kalender. (Quelle: Creative Assembly)

Command & Conquer: Remastered (2020) legt den Klassiker, Command & Conquer: Red Alert sowie alle Erweiterungen dieser Titel neu auf, bietet haufenweise Extras und erlaubt es Spielern sogar, in Echtzeit zwischen Original- und neuer 4K-Optik zu wechseln. (Quelle: Petroglyph / Lemon Sky Studios / Electronic Arts)



So fing alles an: Zu Beginn von Half-Life schiebt Forscher Gordon Freeman einen Container mit unbekannter Materie in einen Energiestrahl. Das öffnet ein Tor in die Dimension Xen und vernichtet Teile der Forschungsstation Black Mesa. (Bild: Medienagentur plassma)

25 Jahre Valve

Viel mehr als nur Steam und Half-Life

Wegbereiter, Visionäre und Marktführer: So stieg Valve mit Gabe Newell an der Spitze zur Großmacht im Gaming-Sektor auf. Die Redaktion blickt zurück auf 25 Jahre Unternehmensgeschichte!

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Erst im Juli 2021 kündigte Steam-Betreiber Valve das Steam Deck an – einen Handheld-PC ganz im Stil der Nintendo Switch. Allerdings ist das Gerät leistungsstärker und bietet vor allem die Möglichkeit, die eigene Steam-Bibliothek nicht nur am heimischen Rechner, sondern eben auch unterwegs zu spielen. Zugegeben, dies ist nicht das erste exotische Stück Hardware, das Valve auf den Markt bringt. Bereits mit den Steam Machines erlitt das Unternehmen Schiffbruch.

Doch derartige Rückschläge sind für die Macher von Half-Life, Portal oder Counter-Strike kein Problem – ein cleveres Geschäftsmodell und eine ganz eigene Firmenphilosophie haben das 1996 von Gabe Newell und Mike Harrington gegründete Tech-Unternehmen längst abgesichert. Am 24. August 2021 gibt es deshalb gleich doppelten Anlass zum Jubeln: Valve feiert an diesem Tag 25-jähriges Jubiläum, Gabe und seine Frau Lisa die Silberhochzeit. Wir blicken zurück auf 25 Jahre Valve und skizzieren, wie das Unternehmen die Gaming-Branche in einem Vierteljahrhundert geprägt hat.

Vom Nerd zum Millionär

Kurioserweise spielt Microsoft eine entscheidende Rolle für die Gründung und für den Erfolg von Valve. Nach seinem Schulabschluss zog es Gabe Newell an die renommierte Harvard University. Einen Abschluss machte er dort allerdings nie: Nachdem er drei Jahre die Uni-Bank gedrückt hatte, holte ihn Steve Ballmer, damals Business-Manager bei Microsoft, an Bord. Eine Festanstellung, gutes Geld und vor allem die Aufstiegschancen in Redmond waren für Newell zu diesem Zeitpunkt attraktiver als der örtliche Hörsaal. In seinen 13 Jahren bei Microsoft eignete er sich zusätzliches Know-how an, arbeitete in Producer-Position an Windows 1.0 und den Nachfolgern des Betriebssystems.

In einem seiner seltenen Interviews stellte Newell 2011 gegenüber dem britischen Medienmagazin MCV/Develop etwas belustigt fest: „Als ich bei Microsoft begann, war es die drittgrößte Software-Firma auf der Ostseite des Lake Washington. Als ich das Unternehmen verließ, hätte ich in Rente gehen oder nur das tun können, was mir gefällt. Nicht wegen dem, was ich damals erschaffen habe, sondern weil ich gemeinsam mit einigen anderen glücklichen Lotterie-Gewinnern zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort war.“ Sein Wunsch aber sei es damals gewesen, mit anderen cleveren und sozial interessierten Menschen zu arbeiten und gemeinsam etwas aufzubauen, das das Leben Millionen anderer veränderte. Einer dieser „Lotterie-Gewinner“ war auch Mike Harrington, mit dem sich Gabe Newell zu dieser Zeit gut verstand.

Und dann war da natürlich noch Newells Liebe zu id Softwares Shooter-Pionier Doom (1993). Er portierte das Spiel für id Software sogar kostenlos auf Windows 95 und stellte somit eine erste Verbindung zu John Carmack her. Dieser wiederum benötigte für das kommende Projekt namens Quake Verstärkung und fand sie in Newells Microsoft-Kollegen Michael



Half-Life setzt etwa im Gegensatz zu Doom auf dezente Gruselatmosphäre und Spannung. Gordon Freeman findet die erste Schusswaffe erst nach 20 Minuten. Zuvor kämpft er sich mit dem ikonischen Brecheisen durch. (Bild: Medienagentur plassma)

Abrash. Wohl wissend um die Fähigkeiten von Mike Harrington und Gabe Newell, motivierte Abrash die beiden, ein eigenes Studio zu gründen. id Software stellte dazu den Quellcode von Quake zur Verfügung. Nur sechs Kilometer entfernt von der damaligen Microsoft-Firmenzentrale entstand schließlich am 24. August 1996 in Kirkland, Washington die Firma Valve LLC.

Aufstieg dank Mods und Half-Life

Mit der Quake-Engine im Gepäck und einem Team motivierter Mitarbeiter an den Rechnern begannen die Arbeiten am ersten Valve-Spiel: Half-Life. Heute wissen wir, dass der Ego-Shooter ein prägendes Action-Erlebnis seiner Zeit werden würde. Allerdings war das gesamte Projekt für die beiden Chefs ein Wagnis: Sie finanzierten die Produktion und das Unternehmen zunächst aus eigener Tasche. Half-Life war anders als bis dato erschienene Shooter. Daher hatten Newell und Harrington Probleme, ihre Vision an den Mann zu bringen und einen Vertriebspartner für das Spiel zu finden. Schlussendlich schlug Sierra On-Line (ab 1998 Sierra Entertainment) zu.

Nach zweijähriger Entwicklungszeit, Verschiebungen sowie einer Modernisierung des Engine-Codes zur GoldSrc-Technik kam Half-Life schließlich am 19. November 1998 auf den Markt – und schlug ein wie eine Bombe. Die angestrebten 180.000 verkauften Einheiten setzte man in Folge bombastischer Wertungen in Windeseile ab. Half-Life wurde zum Mega-Hit und verkaufte sich weltweit millionenfach. Das Spiel überzeugte mit seiner bahnbrechenden Erzählweise, dem frischen Gameplay-Mix und einer spannenden Geschichte. Add-ons wie die von Gearbox Software entwickelten Half-Life: Opposing Force und Half-Life: Blue Shift hielten das Interesse der Einzelspieler-Fans hoch.

Seine Langlebigkeit aber erlangte Half-Life durch eine aktive Community und eine Vielzahl an Mods und Erweiterungen. Zu diesem Zweck veröffentlichte Valve auch das Software Development Kit (kurz SDK) zum Bauen eigener Karten, Spielmodi und Mods kostenlos – id Software ließ grüßen. Ein cleverer Schachzug, denn so fütterten die US-Amerikaner die Spielerschaft mit immer neuen Modifikationen und nutzten diese Möglichkeiten auch zum Scouten neuer Mitarbeiter und Projekte.

1998 akquirierte Valve zudem TF Software PTY, das Team hinter der Quake-Mod Team Fortress. Ein Jahr später erschien eben dieses Team Fortress auf Basis der Half-Life-Engine und wurde zum Multiplayer-Hit. In der Folge wurden immer mehr Fan-Projekte von Valve geschluckt und später als eigene Programme vermarktet – allen voran natürlich das von Minh Lee und Jess Cliffe entwickelte Counter-Strike. Der Team-Shooter gilt als einer der Väter des E-Sports und entfachte einen wahren Online-Gaming-Hype.

Allerdings stellte Counter-Strike Valve auch vor eine große Herausforderung: Wie versorgt man die Spieler weltweit möglichst gleichzeitig mit Patches und Updates? Das manuelle Einpflegen neuer Versionen war für viele Nutzer kompliziert, und so resultierten Updates immer wieder in Einbrüchen in den Spielerzahlen. Für den im Jahr 2000 zum Vice President of Marketing aufgestiegenen Doug Lombardi ist dieser Ansatz „der Ursprung von Steam“.

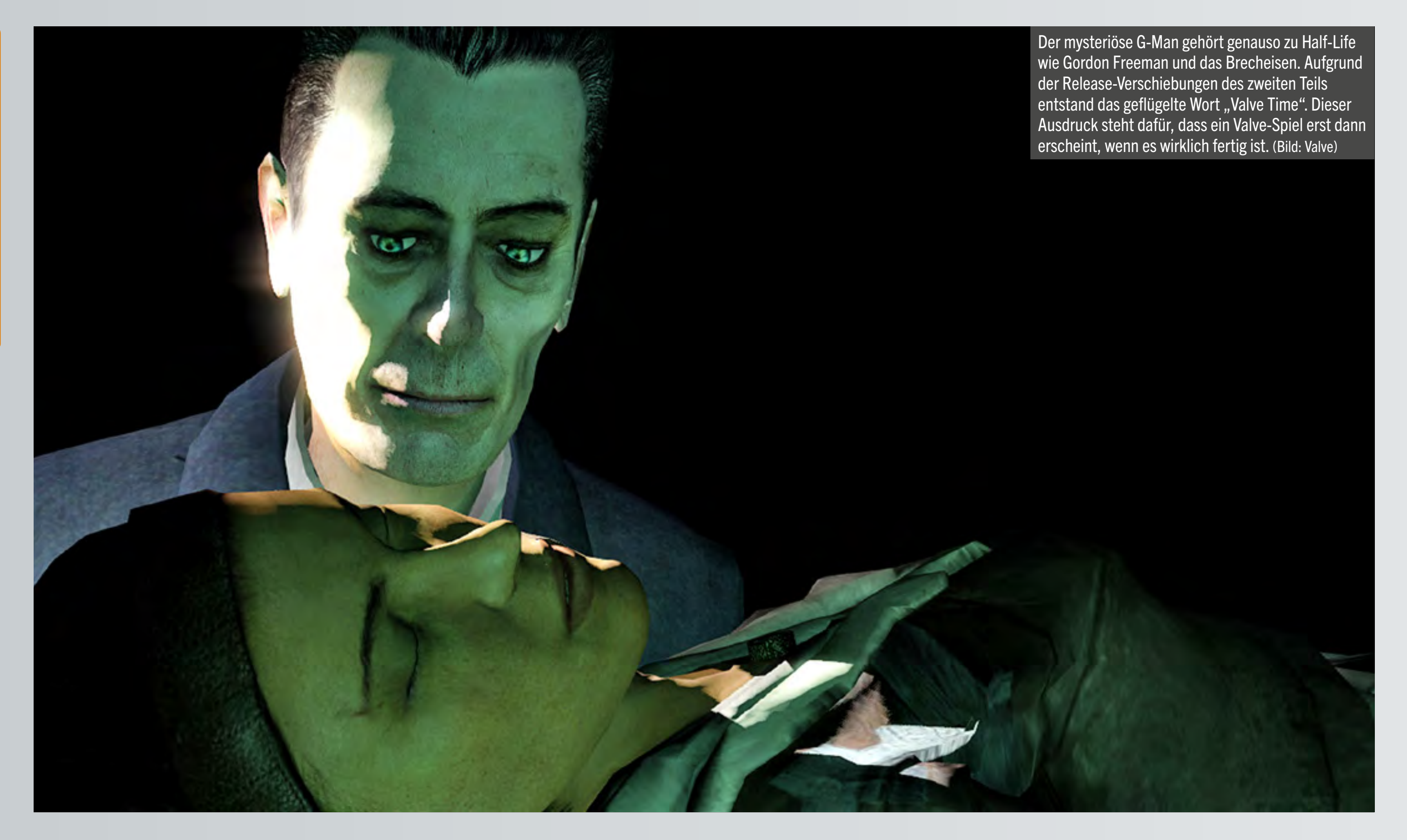
Die Steam-Revolution

2000 verließ Mike Harrington das Unternehmen. Er gründete 2005 den Foto-Service Picnik mit, der 2010 von Google gekauft wurde. Gabe Newell übernahm somit die Rolle des alleinigen Unternehmensbesitzers; aus Valve LLC wurde die Valve Corporation. Er erkannte auch, dass Spieleentwicklung allein für die Firma in eine Sackgasse führen würde. Hinter den Kulissen begannen die Arbeiten an der Source-Engine und an Steam.

Steam sollte als Vertriebsplattform dienen und Aspekte wie das Installieren von Updates oder auch das Verhindern von Cheating erleichtern. Gabe Newell stellte das Konzept auf der Game Developers Conference 2002 vor und pries damals vor allem die günstigen Konditionen an, zu denen unabhängige Entwickler ihre Titel auf Steam vertreiben könnten. Valve bezog damit klar Front gegen den traditionellen Handel und große Spiele-Publisher. Während wir uns heutzutage an Online-Plattformen wie Steam und ihre Restriktionen, Vorteile und Eigenheiten gewöhnt haben, traf das Konzept damals nicht nur auf Gegenliebe. Allen Widerständen und technischen Herausforderungen zum Trotz ging Steam am 12. September 2003 in der Version 1.0 online und diente zunächst als Testumgebung für Counter-Strike 1.4.

Während Gabe Newell an Steam arbeitete, schraubte das Kernteam an dem am 16. November 2004 veröffentlichten Shooter Half-Life 2. Die dabei verwendete Source-Engine sollte über Jahre Valves „Haus-Technik“ bleiben und bei vielen weiteren Projekten zum Einsatz kommen. Das Spiel erschien nicht mehr nur in der von Publisher Vivendi Universal vertriebenen Boxed-Version, sondern auch auf Steam. Wer Half-Life 2 hierüber spielen wollte, benötigte eine Internetverbindung, um die Version entsprechend zu registrieren: Heute normal, damals ein kleiner Skandal, der sogar die Verbraucherzentrale auf den Plan rief. Außerdem sorgte ein während der Entwicklung erfolgter Hack dafür, dass Teile des Spiels und der Quellcode bereits weit vor Release im Internet landeten.

Dem Erfolg tat das jedoch keinen Abbruch: Half-Life 2 verkaufte sich über zehn Millionen Mal,


Der mysteriöse G-Man gehört genauso zu Half-Life wie Gordon Freeman und das Brecheisen. Aufgrund der Release-Verschiebungen des zweiten Teils entstand das geflügelte Wort „Valve Time“. Dieser Ausdruck steht dafür, dass ein Valve-Spiel erst dann erscheint, wenn es wirklich fertig ist. (Bild: Valve)

gefolgt von einer neuen Welle an Modifikationen und Erweiterungen auf Basis der Source-Engine. Zu den populärsten „Source-Spielen“ gehören etwa das Sandbox-Game Garry‘s Mod, Dear Esther und natürlich Dota 2.

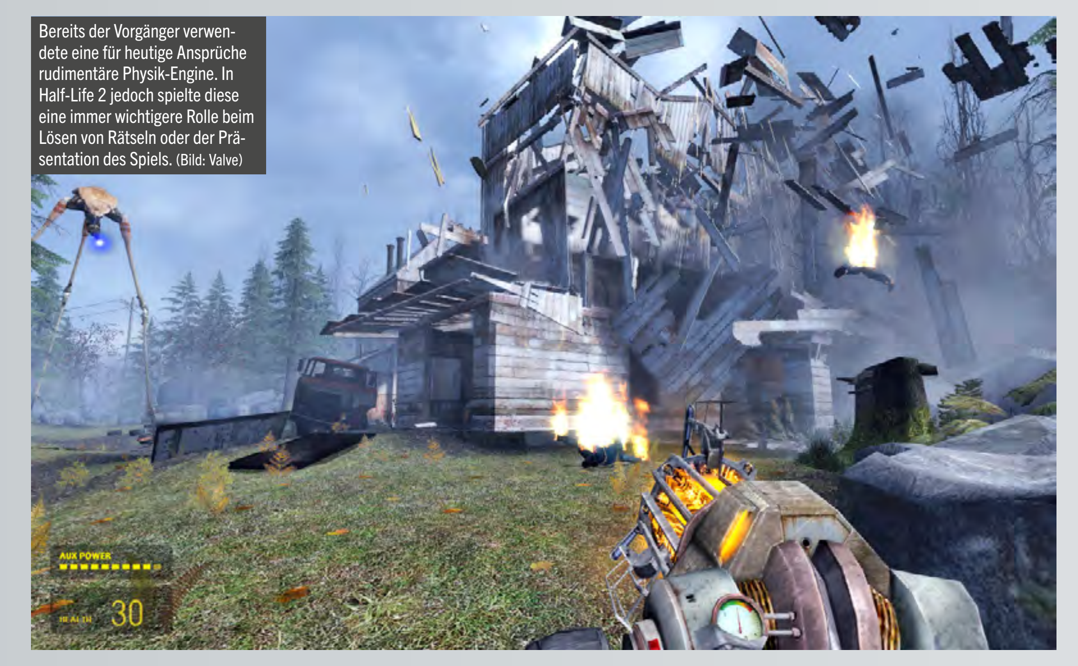
Der Laden brummt!

Valve hatte sich zu diesem Zeitpunkt längst als „Big Player“ etabliert. Das Unternehmen fuhr mit Steam große Umsätze ein und erweiterte die Plattform über die Jahre um immer neue Marktplatzfunktionen wie Steam Cloud und Freundeslisten oder auch eine Rückgabefunktion. In puncto Neuentwicklungen rückte Half-Life 2 nach der 2006 veröffentlichten Episode One und dem 2007 erschienenen Episode Two in den Hintergrund. Die dritte Erweiterung kam leider bis heute nie auf den Markt. Immerhin gab es für Konsolenspieler endlich auch mal Grund zur Freude: Die aus Half-Life 2, Episode One, Episode Two, Portal und Team Fortress 2 bestehende Orange Box kam nicht nur für den PC, sondern auch für Xbox 360 und PlayStation 3 heraus.

Portal ist an dieser Stelle auch ein gutes Stichwort: 2005 heuerte Valve eine kleine Gruppe Entwickler aus Washingtons DigiPen Institute of Technolgy an. Deren Puzzle-Spiel Narbacular Drop fiel Gabe Newell und seinen Leuten positiv auf. Es gilt als geistiger Vorgänger des Kultspiels Portal, das einen cleveren Twist in die Welt der First-Person-Spiele brachte und mit GlaDOS eine der besten Schurkinnen der Videospielgeschichte präsentierte.

Portal ist ein Klassiker, wurde aber noch einmal von seinem 2011 veröffentlichten Nachfolger übertroffen – Portal 2 war noch intelligenter, noch gemeiner, noch kniffliger. Die Mischung aus fordernden Portal- und Physikrätseln in Verbindung mit dem begeisternden Narrativ ließen Lob und Höchstwertungen förmlich vom Himmel regnen. Auf Metacritic besitzt Portal 2 heute ein Presse-Ranking von 95 und einen User-Score von 9.1.

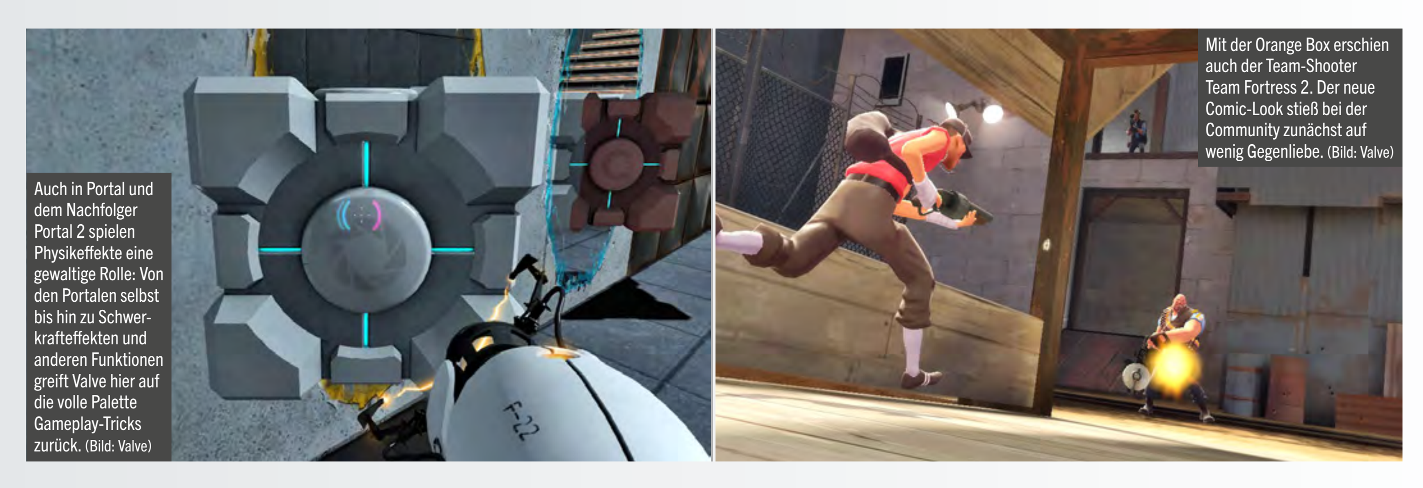
Als ein ähnlicher Publikumsmagnet entpuppte sich der Koop-Zombie-Shooter Left4Dead. Der erste Teil stammte noch von den Turtle Rock Studios und punktete neben seinem launigen Koop-Gameplay vor allem mit den dramatisch inszenierten Levels und dem auf Konsole integrierten Splitscreen-Modus. Nach dem Erfolg von über elf Millionen verkauften Exemplaren übernahm Valve weite Teile der Belegschaft und schloss die Turtle-Rock-Zentrale. Der in den Folgejahren intern entwickelte zweite Teil setzte 2009 diese Marschroute fort, betonte aber die Rolle des „AI Directors“ stärker. Dieser passte bestimmte Gegebenheiten wie die auftauchenden Untoten oder die verteilten Extras und Waffen immer wieder an. Das sorgte bis zu einem gewissen Grad für ein frisches Spielerlebnis. Left4Dead 2 verkaufte sich rund 19 Millionen Mal und war damit sogar noch erfolgreicher als sein Vorgänger.



Bereits der Vorgänger verwendete eine für heutige Ansprüche rudimentäre Physik-Engine. In Half-Life 2 jedoch spielte diese eine immer wichtigere Rolle beim Lösen von Rätseln oder der Präsentation des Spiels. (Bild: Valve)

Eine besondere Entwicklerphilosophie

Gabe Newell pflegt einen modernen Führungsstil – frei von steifen



Auch in Portal und dem Nachfolger Portal 2 spielen Physikeffekte eine gewaltige Rolle: Von den Portalen selbst bis hin zu Schwerkrafteffekten und anderen Funktionen greift Valve hier auf die volle Palette Gameplay-Tricks zurück. (Bild: Valve)

Mit der Orange Box erschien auch der Team-Shooter Team Fortress 2. Der neue Comic-Look stieß bei der Community zunächst auf wenig Gegenliebe. (Bild: Valve)

Hierarchien. Diese sind für ihn Relikte aus Zeiten der Fließbandarbeit und des Militärs, wie er in dem bereits zitierten MCV-Interview erklärte. Er pocht auf die Bedeutung von Flexibilität und kurzen Wegen am Arbeitsplatz. „Schau dir doch mal an, wie schnell sich Videospiele weiterentwickelt haben: von Sprites zu Polygonen, von 256-Farben-Bitmaps zu ausgearbeiteten Polygon-Modellen. Spiele-Studios müssen sich konstant neu erfinden und Prozesse verändern", führte er diesen Gedanken weiter aus.

Diesen Grundsatz vertieft er anhand eines Beispiels aus der Entwicklung des ersten Half-Lifes. Entwickler Ken Birdwell wurde eigentlich als Artist zum Modellieren von Figuren angestellt, brachte sich aber selbst das Programmieren bei. „Erinnerst du dich an den Tentakel aus dem ersten Half-Life? Ken war in der Lage, Level und Modell anzupassen und den Code zu verändern, sodass dieser Teil des Spiels schließlich funktionierte." Valve und Newell selbst erwarten von den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern viel Selbstdisziplin, Eigeninitiative und Organisation. „Wir stellen nicht nach bestimmten Positionen ein, sondern nach einem Standard", lautete hier die Devise. Nur so könne man die Aufgaben lösen, die tagtäglich anfallen.

Das schlägt sich auch im damaligen Equipment in der Firmenzentrale nieder. Dort besaßen alle Schreibtische Rollen, damit die Mitarbeiter noch flexibler arbeiten können: „Sie packen einfach ihre Sachen zusammen und ziehen dann zu den relevanten Teams." Entsprechend hoch sind auch die Ansprüche, die Valve an neue Kollegen stellt. Bereits 2011 betonte Newell, dass er eigenes Personal stärker bevorzuge als große, externe Teams. Fünf von den eigenen Leuten könnten demnach genauso gute, wenn nicht sogar bessere Arbeit abliefern als 50 Externe – sofern es die richtigen fünf sind. Auf jährliche Großproduktionen wie etwa bei Ubisoft, die mit Hilfe von 1.000 und mehr Menschen entstehen, antwortete er: „Das Problem damit ist, dass du dasselbe immer und immer wieder raushaust, aber nichts entwickelst, was sich an die Veränderungen in der Industrie anpasst."

Genau dieser Aspekt scheint bis heute prägend für die Firmenpolitik von Valve zu sein: Wenn etwas Neues kommt, dann ist es wegbereitend – egal, ob es ein Spiel, eine Software-Lösung oder gar ein neues Stück Hardware ist. Valve besitzt bis heute einen hohen Qualitätsstandard und genießt auch deshalb innerhalb der Gaming-Community einen enormen Vertrauensbonus.

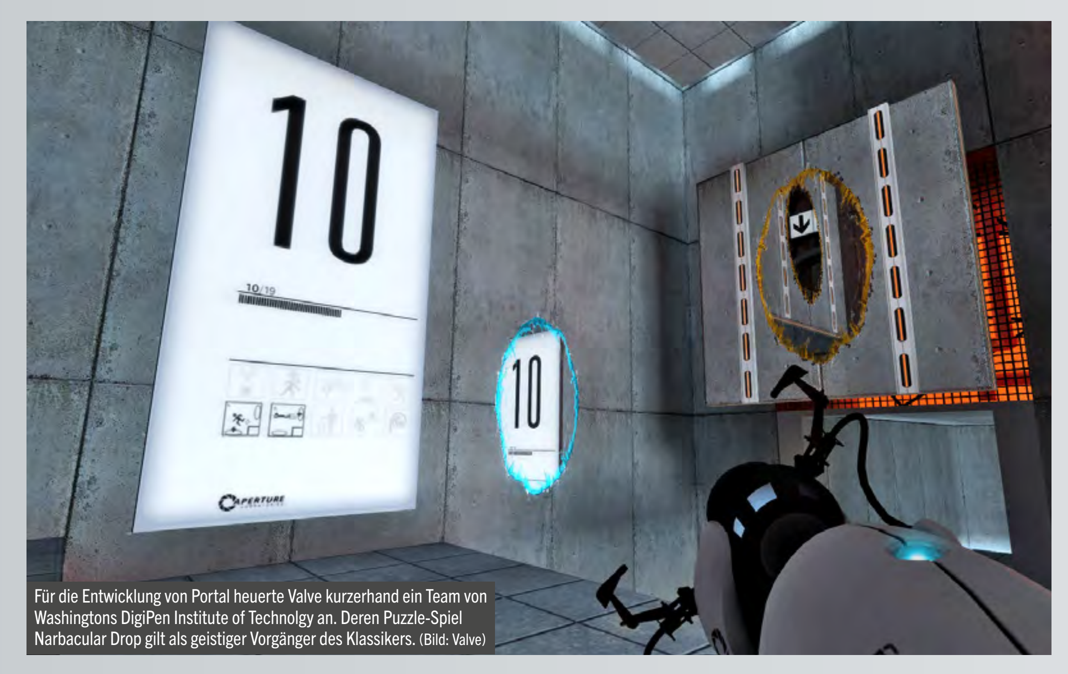
Virtual Reality, E-Sport und mehr

Valve fährt mit seinem mehrgleisigen Geschäftsmodell goldrichtig: Einerseits gibt es die klassischen Spieleentwicklungen eigener Produktionen, auf der anderen Seite aber die gesicherten Einnahmen via Steam, die inzwischen einen Großteil des Umsatzes ausmachen. Gesicherte Daten darüber, wie viel Geld Valve durch Steam generiert, sind nicht bekannt, da das Unternehmen derartige Informationen nicht veröffentlicht. Für 2017 weist Statista 4,3 Milliarden US-Dollar Umsatz aus.

Fest steht aber, dass die Plattform weiterhin boomt: 2020 erreichte man monatlich bis zu 120 Millionen Spieler. Täglich sind 62,6 Millionen Nutzer aktiv. Im Vergleich zu 2019 steigerte Valve die Anzahl der über Steam verkauften Titel um 21,4 Prozent und es wurden – auch bedingt durch die Corona-Pandemie – über 50 Prozent mehr Stunden gespielt als im Vorjahr. Steam besitzt einen



Seit 2000 ist Gabe Newell alleiniger Valve-Chef. Forbes setzt ihn auf die Liste der „Namen, die man kennen sollte". 2013 erhielt er einen BAFTA-Award für seinen Beitrag für die Videospielindustrie. (Bild: Game Developer's Conference)



Für die Entwicklung von Portal heuerte Valve kurzerhand ein Team von Washingtons DigiPen Institute of Technolgy an. Deren Puzzle-Spiel Narbacular Drop gilt als geistiger Vorgänger des Klassikers. (Bild: Valve)

Marktanteil von bis zu 75 Prozent und ist somit DIE Plattform für den Verkauf von PC-Spielen. Valve veränderte mit Steam die Kaufgewohnheiten einer ganzen Generation. Nicht selten heimste das Unternehmen für seine aggressiven Verkaufsmethoden auch Kritik ein. Steam Sales locken immer wieder Millionen von Nutzern mit drastischen Rabatten an die virtuelle Kasse, die ihr Geld auch ausgeben, obwohl sie die Programme womöglich niemals spielen werden.

Dank der vorhandenen Ressourcen wagt Valve unter der Federführung von Gabe Newell auch immer wieder Experimente und Ausflüge in andere Bereiche des Gaming-Sektors. E-Sport beispielsweise liegt ebenfalls im Blut der Counter-Strike-Macher. 2010 veröffentlichte man mit Dota 2 den Nachfolger der beliebten Warcraft-3-Modifikation Defense of the Ancients. Dota 2 gehört zu den MOBA-Dauerbrennern und im E-Sport neben Titeln wie League of Legends zum festen Inventar. Valve hat also in mehreren Genres den Fuß in der Tür und lobt etwa bei Turnieren wie The International 10 (2020) Basis-Preisgelder in Höhe von 1,6 Millionen US-Dollar aus.

Auch hardwareseitig probiert man sich aus: Die nach einer zweijährigen Testphase im November 2015 in den Handel gekommenen Steam Machines sollten eigentlich ein Angriff auf Spielkonsolen wie die PlayStation 4 oder Xbox One werden, erweise sich aber als Ladenhüter. In den ersten sieben Monaten nach Release verkaufte man lediglich 500.000 Geräte, danach rückte Valve keine offiziellen Zahlen mehr raus. Die Steam Machine gilt nicht zuletzt wegen des wenig praxisorientierten Betriebssystems SteamOS als „Totgeburt“. Immerhin wusste der dazu passende Controller durchaus zu überzeugen und heimste gute Bewertungen ein.

Nach dem Flop der Steam Machines folgte das Unternehmen dem „Next Big Thing“: Virtual Reality. In Kooperation mit HTC entwickelte und veröffentlichte man 2016 die HTC Vive, 2019 folgte die in Eigenproduktion entstandene Valve Index. Alles, was noch fehlte, war ein passendes Spiel, um den Markt anzukurbeln: Und auch wenn Half-Life 3 bis heute nie erschienen ist, so gab es am 23. März 2020 zumindest wieder eine Reise in das beliebte Universum – allerdings nur für Besitzer eines Virtual-Reality-Headsets. Half-Life: Alyx gilt bis heute als die Killer-Applikation für VR-Endgeräte wie HTC Vive, Oculus Rift oder Oculus Quest. Valve passte Steuerung und Gameplay nahezu perfekt an die VR-Umgebung an. Zum Start des Spiels zogen Twitch-Streams teils über 300.000 Zuschauer vor den Bildschirm. Half-Life: Alyx sorgte sogar dafür, dass VR-Headsets vorübergehend ausverkauft waren. Laut Superdata verkaufte man im vierten Quartal 2019 und mit der Ankündigung von Half-Life: Alyx 103.000 Valve Index, während im Rest des Jahres nur 46.000 Exemplare abgesetzt wurden.

Blick in die Zukunft

Die Zukunft sieht rosig für Valve aus. Und das nicht nur, weil das Steam Deck so gut bei der Community ankommt, dass die erste Char-

Valve arbeitete mit HTC an der Entwicklung neuer VR-Geräte. Daraus entstand die 2015 veröffentlichte HTC Vive. Die Valve Index produzierte Valve allerdings in Eigenregie und erschuf mit Half-Life: Alyx ein absolutes VR-Vorzeigespiel. (Bild: Valve)



Das Steam Deck ist ein erneuter Angriff auf etablierte Konsolenhersteller – diesmal hat Valve Nintendo und die Nintendo Switch im Visier. Das Handheld erscheint Weihnachten 2021 und kostet zwischen 419 und 679 Euro. (Bild: Valve)

Valve eroberte dank Titeln wie Counter-Strike und Team Fortress Classic sehr früh das Online-Gaming und später auch den E-Sport. Mit Dota 2 entwickelte man zudem eines der populärsten MOBA-Games auf dem Markt. (Bild: Valve)

Left4Dead und Left4Dead 2 waren Koop-Shooter der absoluten Spitzenklasse und prägten das Genre nachhaltig. Im Oktober 2021 erscheint mit Back 4 Blood von den Turtle Rock Studios ein geistiger Nachfolger. (Bild: Valve)

ge zum Launch bereits ausverkauft ist. Hinter den Kulissen arbeitet man weiterhin fieberhaft daran, die Gaming-Branche noch weitere Male zu revolutionieren.

Gabe Newell, der sich während der Pandemie in Neuseeland aufhielt, gab zu Beginn des Jahres gegenüber 1 News einen kleinen Einblick in die kommenden Projekte. Eines davon bezieht sich auf Brain-Computer-Interfaces (kurz BCI). Diese Geräte lesen die Körperwerte und Gehirnwellen des Spielers, anhand derer man die Immersion und das Spielerlebnis optimieren kann. Fühlt sich der Nutzer etwa unterfordert, könnte man so automatisch den Schwierigkeitsgrad anpassen. Valve plant offenbar, diese Technik mit Virtual Reality zu kombinieren und könnte so etwa typischen VR-Problemen wie Höhenangst oder Motion Sickness automatisch entgegenwirken. „Wenn du als Software-Entwickler im Jahr 2022 diese Technik nicht im Testlabor hast, dann machst du einen großen Fehler“, kommentierte Gabe diese Technologie kurz und knapp. Darüber hinaus unterstützt Valve mit seinem Know-how auch Organisationen, die Prothesen herstellen.

In Sachen Gaming blickt man natürlich hoffnungsvoll auf das Steam Deck, zusätzlich machten zuletzt Gerüchte über Half-Life 2: Remastered Collection die Runde. Ob Half-Life 3 jemals erscheinen wird? Tja, das wissen wir auch nicht. Aber ganz abschreiben würden wir es angesichts Valves und Gabe Newells Tatendrang auf gar keinen Fall. ❑

Unsere liebsten Artikel **aus 350 Ausgaben**

Im Verlauf einer Redakteurs-Karriere werden viele Artikel geschrieben – manche sind schnell vergessen, andere bleiben deutlich länger in Erinnerung. Sei es, weil damit ein besonders cooler Event in Verbindung steht, ein Lieblingsspiel, ein besonderes Gaming-Erlebnis, ein aufwändig recherchiertes Special. Oder einfach, weil es die erste große Coverstory war. Passend zur 350sten Ausgabe kramen die Mitglieder der Redaktion in der Mottenkiste und präsentieren ihre Favoriten.

Von: PC-Games-Redaktion

MEISTERWERKE: EVERQUEST | Ausgabe 04/2015





SASCHA LOHMÜLLER

Auch wenn die Wahl am Ende nicht sonderlich schwer fiel, musste ich doch erst mal ein wenig nachdenken. Schließlich gab es da doch eine Handvoll richtig schicker Events, die einem in Erinnerung geblieben sind. Im Vorfeld des Confed Cups und der WM nach Brasilien, PES spielen und den FC Santos mit Neymar live sehen zum Beispiel. Im Camp Nou Rivaldo die Hand schütteln. Oder in Las Vegas für ein UFC-Spiel mit Dana White plaudern und anschließend noch den Live-Event besuchen. Letztendlich habe ich mich aber für einen ganz „simplen", daheim geschriebenen Artikel ohne großartigen Event- oder Recherche-Hintergrund entschieden: den Meisterwerke-Artikel zum MMORPG-Opa Everquest. Der ganz einfache Grund: Der Artikel lag mir am Herzen, und nicht umsonst habe ich Wolfgang damals knappe zwei Jahre bekniet, dass wir „ja auch mal einen Retro-Artikel zu Everquest" machen könnten. Ich habe das sicherlich schon hier und da mal im Heft erwähnt und vor allem in Podcasts breitgetreten, aber: Die ersten 4-5 Jahre Everquest sind für mich nach wie vor der heilige Gral meiner persönlichen Videospielgeschichte. Nicht davor und nicht danach habe ich jemals wieder so viel Zeit, Mühen und Ehrgeiz in ein Spiel gesteckt. Die letzten 2,5 Jahre mit sieben Raidtagen die Woche, 100 Leuten, die per Chat im Raid organisiert werden wollten, der ewigen Wartezeit auf den lang ersehnten Rathe-Kill, und nächtlichen Telefon-Ketten, wenn der dusselige Zordak Ragefire für die Cleric-Epic endlich mal gespawnt ist, sind in der Nachbetrachtung völliger Wahnsinn, aber eben auch nie langweilig werdender Spaß. Und dass aus der verschworenen Online-Gemeinschaft teilweise Freundschaften entstanden sind, ist natürlich ebenfalls nicht ganz unerheblich.

Foto: Serhii Bilyk, cogentmarketing, 123RF.com

MAFIA 3 | Ausgabe 05/2016



CHRISTIAN DÖRRE

Ich könnte wirklich viele Artikel nennen, die mir aufgrund verschiedenster Umstände im Gedächtnis geblieben sind. Zum Beispiel der Test zu Hellblade: Senua's Sacrifice, weil mich der Titel so unglaublich begeisterte. Als ich nach meinem Lieblingsartikel gefragt wurde, kam mir jedoch als Erstes die Vorschau zu Mafia 3 in den Sinn. Ja, das Spiel war letztendlich leider nicht ganz so gut, wie ich damals annahm, aber der Artikel hat einen besonderen Platz in meinem Herzen. Das Mafia-3-Hands-on mitsamt Studiobesuch war mein erster Trip in die USA. Genauer gesagt nach San Francisco, eine Stadt, die ich schon immer mal sehen wollte. Als altes Landei war ich also von der Reise in die große weite Welt ziemlich begeistert. Doch für diesen staunenden Bauernjungen war der Trip auch beruflich ziemlich bahnbrechend. Natürlich war ich zuvor schon auf Events im In- und Ausland, aber ein Studio in den USA zu besuchen, mit den Entwicklern direkt zu sprechen, Interviews zu führen, das Spiel direkt anzuzocken und dann nachts die Cover-Story zu schreiben und sich mit den Kollegen abzustimmen, die die Story ins Heft packen mussten, das währenddessen in Fürth gerade entstand, war eine tolle Belastungsprobe. Das alles war Stress, aber eben positiver Stress. Und mal ganz abgesehen davon hatte ich auch so noch viel Spaß in San Francisco, weil genug Zeit für Touri-Aktivitäten war. Ich hatte mich auf dem Event mit zwei spanischen Journalisten angefreundet, mit denen ich dann noch Alcatraz besuchte und den Pier 39 unsicher machte, bevor wir uns bei Bubba-Gump die Bäuche vollschlugen und später noch das letzte Spiel von Kobe Bryant im TV schauten. Sowohl der für einen (noch halbwegs) jungen Redakteur sehr lehrreiche berufliche Aspekt als auch der Ausflug in San Francisco machen diesen Trip für mich unvergesslich. Lustig übrigens: Mein absoluter Hass-Artikel ist der Test zu Mafia 3. Die Testversion wurde vom Publisher viel zu spät herausgegeben und ich musste mir mein Wochenende mit diesem verbuggten Spiel versauen, da viele Spieler gespannt auf das Review warteten oder bereits die Köpfe von 2K und Hangar 13 forderten. Keine angenehme Test-Situation.

WASTELAND 3 | Ausgabe 10/2020

WOLFGANG FISCHER

Es war eine Herzensangelegenheit für mich, Wasteland 3 testen zu dürfen. Warum? Weil der erste Teil der Reihe meine Leidenschaft für Computerspiele wie kaum ein anderes Spiel angefeuert hat. Dreimal habe ich das erste Wasteland durchgespielt oder besser gesagt zweieinhalbmal. Beim ersten Durchlauf hat mich ein Plotstopper-Bug aufgehalten. Beim zweiten Mal hat es dann geklappt, aber ich konnte einfach nicht das Rätsel des Riddlers in Scott's Bar lösen: „Wie kannst du der Barfrau mit nur acht Buchstaben ein Kompliment machen?" Und auch der Lösungshinweis URABUTLN brachte mich nicht weiter. Tagelang habe ich gegrübelt und dann aufgegeben. Ich bin weitergezogen und hab das Spiel trotzdem beendet. Wo hätte ich auch nachschauen sollen, schließlich gab es sowas wie das heutige Internet damals nicht. Ich habe Wasteland danach abgehakt, bis zu einem schicksalshaften Tag im Dezember 1993, als ich in einem Bahnhof eine DB-Werbung sah, die mit Bahnreisen zur Weihnachtszeit mit dem damaligen kryptischen Slogan CU4XS (Englische Abkürzung für: See you for Christmas) warb. Witzig, aber ein ziemlicher Marketing-Fail zur damaligen Zeit. Ich verstand die Werbung aber sofort und das nächste was mir in den Sinn kam, war die Auflösung des Rätsels in Wasteland! Ich musste zuhause sofort einen dritten Durchlauf starten, um herauszufinden, ob meine Lösung „You are a beauty, Ellen" (deutsch: Du bist eine Schönheit, Ellen) auch richtig war. Und so kam es, dass ich Wasteland dieses Mal komplett durchgezockt habe und die komplette Serie durch dieses Erlebnis einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen bekommen hat.



GUILD WARS 2 | Ausgabe 04/2012


Guild Wars 2

Kommt da eine Revolution im Online-Rollenspiel-Genre? PC Games berichtet aus der Beta und klärt, welche Innovationen Sinn ergeben und welche nicht.



MARIA BEYER-FISTRICH

Mein Lieblingsartikel ist der erste, den ich für PC Games geschrieben habe. Damals belieferte ich als Freie Autorin Redaktionen vor allem mit Texten über Online-Rollenspiele. So ziemlich das undankbarste und stressigste aller Gaming-Themenfelder, das man sich als Autor aussuchen kann. Die Anfrage für den Artikel kam überraschend dringlich rüber und klang aus meinem Gedächtnisprotokoll heraus in etwa so: „Maria, wir haben einen ganz tollen Auftrag für Dich! Kannst Du uns eine Titelstory zu Guild Wars 2 schreiben? Zehn Seiten, aber Abgabe in zwei Tagen.“ In meinem jugendlichen Leichtsinn nahm ich den Auftrag an, völlig unerheblich, wie wenig Zeit ich hatte – immerhin war es eine Titelstory für PC Games! Ich hatte die Beta von Guild Wars 2 ausführlich erkundet und immerhin auch den Vorgänger mehrere Tausend Stunden gespielt. Ich fühlte mich absolut bereit, die zehn Seiten zu rocken. Rückwirkend betrachtet, war das naiv und unbedarft. Das Briefing zum Artikelaufbau und den Anforderungen war nämlich eine Katastrophe, was wahrscheinlich auch dem Zeitdruck geschuldet war. Der damalige Chef vom Dienst hatte dann noch ständig was an den Info-Kästen auszusetzen. Da ich zusätzlich zum Guild-Wars-Text noch weitere Aufträge hatte, blieb mir diese Zeit meines Lebens insgesamt als extrem stressig und nicht gerade gesund in Erinnerung. Allerdings wächst man an seinen Aufgaben und letztlich ist ein tolles Ergebnis dabei herausgekommen. Ohne den Artikel wäre ich heute vielleicht nicht hier, von daher ganz klar mein Liebling.

THE WITCHER 3 | Ausgabe 03/2013

The Witcher 3: Wilde Jagd



FELIX SCHÜTZ

Seit 2004 ist die PC Games so etwas wie meine zweite Heimat. Als dienstältester „PCG'ler“ habe ich so viel Zeug zusammengetippt, Studios besucht und Spiele getestet, da fiel mir die Auswahl schwer. Die Witcher-Reihe, die ich ab unserer ersten Preview begleitet habe, sticht aber immer wieder heraus. Da war jeder Event, jeder Test, jede Vorschau ein Erlebnis. Ganz vorn dabei: The Witcher 3: Wilde Jagd (hieß anfangs wirklich so!), das ich vor acht Jahren exklusiv enthüllen durfte. Wir waren damals die einzige deutschsprachige Redaktion, die das Spiel in Aktion sah, sogar eine der ersten weltweit. CD Projekt kam mit einem kleinen Team aus Warschau zu uns nach Fürth geflogen, im Gepäck ein flotter Rechner mit einem sehr frühen Build des Spiels. Doch genau dieser PC ging irgendwie am Flughafen Nürnberg verschollen. Einfach so. Der Rückflug war für den Nachmittag angesetzt, einen Plan B hatten wir nicht – unser Heft musste drei Tage später in den Druck gehen. Kurze Panik! Doch zum Glück zauberte uns Kollege Stöwer von der PC Games Hardware blitzschnell eine Höllenmaschine zusammen, während die Entwickler alles dafür taten, um den Build aus Polen runterzuladen und zu installieren – drei Stunden später lagen unsere Nerven blank, doch es war geschafft: Das Spiel lief! Und so durfte ich Geralts Meisterstück zum ersten Mal live erleben. Auch wenn vieles natürlich noch nicht final war, sah das Spiel umwerfend aus. Und wahnsinnig ambitioniert. Immer wieder fragte ich mich: „Wie wollen die das nur schaffen!?“ Entsprechend skeptisch liest sich auch meine neunseitige Preview. Doch am Ende sollte CD Projekt Recht behalten: Fast alle geplanten Features waren an Bord, der Umfang wie versprochen, die Story noch fesselnder als erhofft. Selten hat es mir mehr Spaß gemacht, über ein Videospiel zu schreiben.

DIE FASZINATION DER SOULS-SPIELE | Ausgabe 08/2017


MAGAZIN

Die Faszination der Souls-Spiele

Sucht man die Seele eines Menschen, kommt man mit einer Obduktion nicht weit. Und was, wenn man das Wesen eines Spiels ergründen will?

KATHARINA PACHE

Diese Offenbarung kommt nun vielleicht überraschend, aber tatsächlich empfinden Redakteure Gefühle und arbeiten nicht nur stumpf ihr Soll in der Schreibbatterie ab – einige Exemplare zeigen sogar soziales Verhalten! Ich bin jetzt schon ein paar Jahre dabei und ja, ich habe einige Artikel im emotionslosen Automatikmodus verfasst, denn das muss manchmal eben sein. Hier sind die Fakten zu Spiel XY, das ist die Einschätzung, danke, tschüss. Aber jeder Redakteur hat auch Marken, Serien und Titel, die ihm weitaus mehr bedeuten als die bloße Genugtuung, wieder ein paar Seiten für das Heft gefüllt zu haben. Dass ich was übrig habe für die Spiele von From Software, ist vermutlich bekannt. Deshalb habe ich mich auch seit jeher über den Job hinaus mit dem Thema beschäftigt. Ich habe die stundenlangen Walkthroughs von Matthewmattosis auf Youtube gesehen, in meinem Regal stehen die Artwork-Bücher und Komplettlösungen, ich lese viel bei den Kollegen von Fextralife und ich habe die Welt- und Story-Analyse Paleblood Hunt zu Bloodborne von Redgrave verschlungen. All das und natürlich meine eigenen Interpretationen und Ansichten flossen ein in das Special Die Faszination der Souls-Spiele. Es schrieb sich quasi wie von selbst, vielmehr musste ich darauf achten, mich kurz zu halten – aber auch das gehört zum Job. Rückblickend ärgert mich allerdings, dass ich Oscar von Astora als in einer Bildunterschrift als von Oscar von Artoria bezeichnete. Ist mir bis heute schleierhaft, wie das passieren konnte, aber in der Übernahme in die Games Aktuell habe ich das (glaube ich, hoffe ich) ausgebessert. Ansonsten muss ich sagen: doch, guter Artikel!

Foto: Serhii Bilyk, 123RF.com



MASS EFFECT: ANDROMEDA | Ausgabe 12/2016

MATTHIAS DAMMES

Als ich im Herbst 2016 die Arbeit an der Titelstory zu Mass Effect: Andromeda übertragen bekam, war das gleich in mehrfacher Hinsicht etwas Besonderes für mich. Ich war zu der Zeit zwar schon einige Jahre bei PC Games, arbeitete mich nach der Zusammenlegung von Online und Print aber gerade erst in die Erstellung von Heftinhalten ein. Ein paar Artikel hatte ich zwar schon gemacht, aber jetzt sollte es eine große, exklusive Titelstory sein – zum neuen, mit Spannung erwarteten Mass Effect, das bis dahin noch niemand gesehen hatte. Um dafür die nötigen Informationen zu sammeln, sollte ich also nach Montréal in Kanada fliegen. Das war die erste Reise auf die andere Seite des Atlantiks in meinem Leben. Bis dahin hatte ich Europa noch nie verlassen. Und dann durfte ich bei dieser Reise auch noch Bioware besuchen. Jenes legendäre Studio, das seit jeher ein ganz besonderen Platz in meinem Herzen hatte. Als Fan von Klassikern wie Baldur's Gate, Jade Empire und KoTOR, aber vor allem auch ihrer beiden modernen Marken Dragon Age und Mass Effect war das wie die Pilgerfahrt an einen heiligen Ort. Es handelte sich zwar nur um eine Zweigstelle und nicht das Hauptstudio in Edmonton, trotzdem betrat ich die Räumlichkeiten nicht ohne eine gewisse Ehrfurcht. Vor allem aber mit Vorfreude, schließlich wurde mir kurze Zeit später erstmals Mass Effect: Andromeda vorgeführt und ich durfte mit den Entwicklern plaudern. Heraus gekommen ist dann direkt mal ein schicker Neun-Seiter mit Kästen, Freistellern und Zitaten. Inhaltlich und optisch ein Artikel, auf den ich stolz bin. Auch wenn Andromeda ein halbes Jahr später nicht ganz überzeugte, diese Vorschau und die Reise zu Bioware bleiben mir immer positiv in Erinnerung.

XCOM: ENEMY UNKNOWN | 11/2012

VIKTOR EIPPERT



In meiner Redaktionslaufbahn habe ich einige Artikel für PC Games geschrieben, die aus verschiedenen Gründen unvergesslich für mich sind, entsprechend fällt mir die Wahl gar nicht leicht. Die Vorschau zu Deus Ex: Human Revolution in der PCG 03/2011 entstand zum Beispiel auf Basis meines ersten Anspiel-Events zu einem großen AAA-Spiel. Das war damals als noch recht frischer Volontär schon ein einmaliges Erlebnis. Immer sehr positiv in Erinnerung werden mir auch die verschiedenen Sneak Peeks mit den Lesern und die dazugehörigen Artikel im Gedächtnis bleiben! Mein Favorit ist aber der Test zu XCOM: Enemy Unknown in Ausgabe 11/2012. Ich weiß noch, wie mich dieses Spiel einfach nicht losgelassen hat und ich immer noch etwas länger spielen musste und noch etwas länger und noch etwas länger – bis es plötzlich super spät war und die Kollegen schon längst das Büro verlassen hatten. Zum Glück kam die Testversion ein gutes Stück vor Redaktionsschluss, sodass ich XCOM: EU die nötige Zeit widmen konnte. Denn der Taktik-Hit hat mich so sehr überzeugt, dass ich mit meinem Test meine Begeisterung, die ich mit dem Spiel hatte, möglichst gut an die Leser weitergeben wollte. Damit dieser Testbericht etwas Besonderes wird, habe ich lange darüber gegrübelt, wie ich ihn aufbauen sollte, was für Spielelemente im Detail besprochen werden sollten und viel Zeit aufgewendet, um möglichst aussagekräftige und schicke Screenshots zu erstellen. Letztendlich war XCOM: EU dann auch das Spiel, das meine (bisher) höchste Wertung in der PC Games erhielt mit damals 92 Punkten. Und das, wie ich auch heute noch finde, völlig verdient!

SOUTH PARK: DER STAB DER WAHRHEIT | 03/2014



LUKAS SCHMID

Nicht mehr als ein simpler Zweiseiter, noch dazu zu einem Spiel und einer Lizenz, die mir beide nicht sonderlich nahegehen, für mich aber trotzdem ein Artikel, den ich wohl immer in Erinnerung behalten werde: meine Vorschau zu South Park: Der Stab der Wahrheit. Meine Anfänge bei Computec liegen schon länger zurück, 2010 war ich Praktikant, dann mehrere Jahre freier Mitarbeiter; primär aber für die N-ZONE, später ab und an auch für die play³. Im Dezember 2013 wurde ich dann Volontär und somit fester Bestandteil des Redaktionshauses, und im März des darauffolgenden Jahres fuhr ich für Stab der Wahrheit zu meinem ersten Event in dieser Funktion. Davor war ich schon manchmal, sehr selten, bei ähnlichen Veranstaltungen gewesen, aber diesmal fühlte es sich anders an – obwohl ich eigentlich nur bei Ubisoft in Düsseldorf saß, ein bisschen spielte und aufnahm und viel zu viel Pizza aß (danke, Jan!). Jetzt war ich auf einmal der hochoffizielle Computec-Schreiber, der das tat, und mehr noch, landete der Artikel dann auch noch in der PC Games, was für mich schon so eine Art Auszeichnung war. DAS Heft, das man mit unserem Verlag verbindet! Lese ich die Vorschau nach all den Jahren noch einmal, bin ich noch immer ganz zufrieden damit. Etwas floskelbehaftet vielleicht, aber nicht im Übermaß. Spannend: Damals stand bei meinem Namen noch der Verweis dabei, dass ich Volo bei XBG, Playblu und N-ZONE sei. Das endgültige Zusammenwachsen unserer schon damals nur sehr grob getrennten Redaktionen zu einem großen Team war Anfang 2014 noch nicht abgeschlossen. Seitdem hat sich viel getan, mein Job hat sich stark verändert und ich habe Unmengen an Pizza gegessen. Dass ich froh bin, für die PC Games schreiben zu dürfen, stimmt aber auch heute noch.





DIE **POST**-APOKALYPSE



Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen? Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbrief-onkel Harald Fränkel eure Briefe und E-Mails.

Vorworte

Habt ihr die drei neuen Videos zum Science-Fiction-Rollenspiel Starfield gesehen, das Bethesda Softworks im Jahr 2022 veröffentlichen möchte? Die … ähem … „Trailer“ zeigen keine Spiel- oder Zwischensequenzen, sondern lediglich drei popelig animierte Konzeptzeichnungen. Ich würde es nie wagen, euch so verarschen, indem ich z. B. eine inhaltsarme Kolumne schreibe, die nach nur drei Sätzen abrupt endet. **Harald Fränkel**

Nicht kleckern, sondern kotzen

Betrifft: Report „Virtual Reality – Wann kommt endlich der Durchbruch?“ (Forumskommentare: https://bit.ly/3B8AvTc)

ich habe ne hp g2 hier rumliegen und das meine ich auch so wirklich viel benutzt habe ich sie nicht hl alyx hab ich auch nicht zu ende gespielt […] es ist aufjedenfall richtig abgefahrene tech ABER auch einfach unangenehm damit zu spielen. man steht die ganze zeit, schwitzt die brille voll, die brille verwackelt und man fummelt ständig an dem teil rum damit es besser ist oder sie ist zu fest und es drückt. Dann hat man ständig schiss das Kabel zu stark zu belasten oder mit den controllern gegen die wand zu schlagen nach ner zeit kann einem richtig übel werden […] was ich mir wünsche um mit der tech richtig durchzustarten um zb. desktop gaming abzulösen wäre eine viel kleiner brille die kabellos ist wie eine normale brille oder schweißerbrille das würde so ziemlich alle probleme lösen die ich mit den VR brillen habe

Combine

Ich glaube, VR setzt sich bald durch. Gleich nach korrekter Rechtschreibung im Internet.

[…] Wirklich gefährlich sind am Anfang die Spiele mit voller Körpererfahrung. Wenn du dich an imaginäre Wände lehnen oder das Momentum einer plötzlichen Vorwärtsbewegung abfangen willst, kannst du das Gleichgewicht verlieren. […]

Jakkelien

Wer kennt es nicht, dieses sehr ähnliche Momentum, wenn man – rotzbesoffenen und mit der Stirn an die Haustüre gelehnt – endlich das Schlüsselloch trifft.

VR ist eine super Sache. Ich habe zwar nur ‘ne PSVR und kann damit leider nicht lange spielen, weil mir schnell übel wird, aber die Erfahrung ist großartig. […]

Rattlesnake

Du musst bei VR quasi fast kotzen und findest das großartig. Okay, jeder wie er mag, es gibt ja z. B. auch Menschen, die sich über Alligatorklemmen am Pillermann freuen.

Ich hatte noch nie ’ne VR-Brille auf dem Kopf, bin aber nicht abgeneigt. Sehe dabei allerdings zwei Haken: 1. den Preis und 2. die Tatsache, dass ich mit der Brille nicht mal eben zur Tür rennen kann, wenn es geklingelt hat. VR-Brillen sind kein Game Boy, der sich ins Sofakissen feuern lässt. Genau das ist das KO-Kriterium für mich. […]

Ottonormalmensch

Eigentlich kann man eine solche Brille in Ruhe absetzen und schafft es dann noch locker zur Tür. Wo zur Hölle wohnst du, in Schloss Neuschwanstein?

Solange die Geräte mehr als 500 Euro kosten, relativ schwer sind und kein annähernd natürliches Field of View bieten, sieht es meiner Meinung nach schlecht aus, dass es VR aus der Nische schafft. Ein echter Hingucker-must-have-Titel als Zugpferd wäre für den Durchbruch auch nicht hinderlich. Aber nicht so wie Alyx mit Händen ohne Arme.

LesterPG

Dann vielleicht Rayman?

Der einzig wahre Grund, warum VR noch nicht im Mainstream angekommen ist, sind die Menschen. Zuerst dachte ich, nur der Artikel sei der beste Beweis dafür, wie viele Vorurteile es gibt, aber wenn man sich dann die Kommentare anschaut, möchte man als VR-Spieler aus dem Fenster springen. […] 1. […] 2. […] 3. […] 4. […] 5. […] 6. […] 7. […] 8. […] 9. […] 10. […] 11. […] 12. […] 13. […] 14. […] 15. […] 16. […] Eier […] Meckerfritze […] Die Spieler sind selber schuld, wenn sie ihr Hobby gegen die Wand fahren. Ich bin raus.

ERRORrothe

Gerne hätte ich dein flammendes Plädoyer für VR komplett veröffentlicht. 37.000 Anschläge würden fünf Leserbriefseiten füllen, was meinem Honorar zuträglich gewesen wäre. Dann maulte die Chefredaktion: „Hast du Irrer dir wieder mal psilocybinhaltige Pilze gespritzt?“. Lange Rede, kurzer Sinn, ich musste den Text leicht kürzen. Umsichtig und sinnwahrend wie immer. Ich denke, deine wichtigsten Argumente kommen noch gut rüber.

Voll verfahren

Betrifft: Test zu F1 2021 (Forumskommentare: https://bit.ly/3ydpheg)

Im Racing Genre spielt [VR eine große Rolle], zumindest wenn es in Richtung Sim geht. Natürlich kann man eine andere Meinung vertreten und sich das so schönreden, dass es zum hausgemachten Test passt. Aber dass ihr [das Fehlen] nicht mal erwähnt, geht gar nicht. Project Cars 2 bekommt komischerweise sogar eine Erwähnung in der Pro/Contra-Liste. […] Hier wird mit zweierlei Maß gemessen und bewertet. Auch kein Satz dazu, wie es sich mit der Steuerung mit Pad und Lenkrad verhält. […] Force Feedback? Selbst solche Infos sucht man vergebens. Für einen Racing-Test ist das lachhaft und ungenügend. […]

Batze

Wir finden deine Ausführungen sehr interessant. Ich war übrigens kürzlich bei einer Darmspiegelung.

Eine Racing-Simulation ohne VR-Support darf im Jahr 2021 keine 9 Punkte mehr bekommen! Frechheit. Das wird nicht mal unter Contra aufgelistet. Was soll das für ’n Test sein?

Dosperado

Ein Formel-1-Spiel-Test. Um Himmels Willen, euch muss man echt alles erklären.

Spaß mit Vögeln

Betrifft: Ein Vogel als Held? Zum Test von Death's Door, bei dem eine Krähe im Kampf mit launigen Purzelbäumen ausweicht. (Forumskommentare: https://bit.ly/3ye0XZK)

Ich weiß nicht. Eine Krähe kann eigentlich fliegen. Wenn man dann doch nur dauernd über den Boden rollt, hätte man auch 'nen Waschbär nehmen können. Oder ein Huhn.

LouisLoiselle

Oder Wolfgang Schäuble.

Total verspielt

Betrifft: Test zu The Ascent (Forumskommentare: https://bit.ly/2WAmNtc)

Sehe ich das richtig, Cloudpunk ist gemäß eurer Wertung auf Augenhöhe mit The Ascent? Das kann ich wirklich nicht ernst nehmen, ihr habt gerade einen Haufen Sympathie verspielt

MorningLightMountain

Wir sprühen uns gleich ein bisschen Tränengas in die Augen, damit es aussieht, als würden wir weinen.

Wieda fiele Fela

Liebe Redaktion,
mit Überraschung habe ich gesehen, daß die aktuelle Ausgabe der PC-Games wieder ein Festival der falschen Rechtschreibung, Grammatik und Silbentrennung bietet. Dabei hat doch meine Testmail letzen Monat gezeigt, daß ihr durchaus über Expertise in diesem Bereich verfügt. Euer freier Mitarbeiter Harald hat meine Mail sorgfältig gelesen, fast alle Fehler gefunden und mustergültig rot markiert. Ich schlage vor, daß ihr zukünftig eure Artikel vor der Veröffentlichung zum Korrekturlesen als Leserbrief an Harald schickt; das würde das Niveau der PC-Games wieder in die Nähe ihres Verkaufspreises rücken.

Herzliche Grüße
Leif Klinkhardt

Leif, jetzt kapier 's doch endlich: Wer im Porzellanladen sitzt, sollte nicht mit Elefanten werfen! Schreib künftig wenigstens „dass" richtig. Die Buchstabenkombination ss ist nämlich nur auf deutschen Nummernschildern verboten.

Schöne neue Welt

Betrifft: New World & Co. – was machen die Amazon Game Studios falsch? (Video: https://bit.ly/2WHWLVw)

Guten Tag,
wegen des Verrisses Ihres Redakteurs auf YouTube habe ich PC Games auf die Blacklist gesetzt. So etwas Unprofessionelles habe ich selten gesehen. Man bezweifelt, dass sich Ihr Redakteur überhaupt mit der [Beta des Online-Rollenspiels New World] beschäftigt hat. Beispiele? 1. Die Wartezeit beim Login gab's nur auf den Servern, wo sich große Streamer mit ihrer gesamten Community einloggten. Das muss man nicht vorhersehen und das technische Setup komplett oversizen. Bei WoW Classic hatte ich 16 Stunden Wartezeit, wobei Blizzard wohlgemerkt über jahrzehntelange Erfahrung verfügt. Was also hat Amazon so falsch gemacht? 2. Wer „lahmes PvP" attestiert, hat es definitiv nicht ausprobiert. Fakt! 3. „Dreister Ingame-Shop"? Aktuell gibt es nur kosmetische Artikel. Ich könnte weitere Punkte anführen, dass Ihr Redakteur in keiner Weise recherchiert, sondern nur die Polemikkeule geschwungen hat. Peinliche Vorstellung und unterste Klickbait-Schublade!

Mit freundlichen Grüßen
Heiko Müller

Du findest kosmetische Artikel in Ingame-Shops nicht schlimm? Dann hast wohl noch nie Max Factor Masterpiece Mascara, Christian Dior Addict-Lipstick oder L'Oréal Paris La Palette Nude Beige für deine Freundin oder Frau gekauft. Scheißteuer ist das Zeug, und es gehört zu unserem journalistischen Selbstverständnis, davor zu warnen.

Groß und klein

Grüße an alle!
Eben sehe ich auf der DVD den Bericht über Battlefield 2042. [Die größte Karte] soll sechs Quadratkilometer umfassen? Da wird Fallschirm gesprungen, da ist eine Osprey unterwegs, und ich habe eine phänomenale Sichtweite. Ich habe mir die 2 x 3 km = 6 km² mal auf mein Dorf projiziert, das ist für Wanderer mickrig! […] Faktor 10 scheint mir realistischer. Bin ich auf dem Holzweg? So groß wie angegeben, ist gefühlt viel zu klein, im Bericht wird es aber als groß gepriesen. Hat keiner mal gedanklich nachgemessen?

Markus Erich

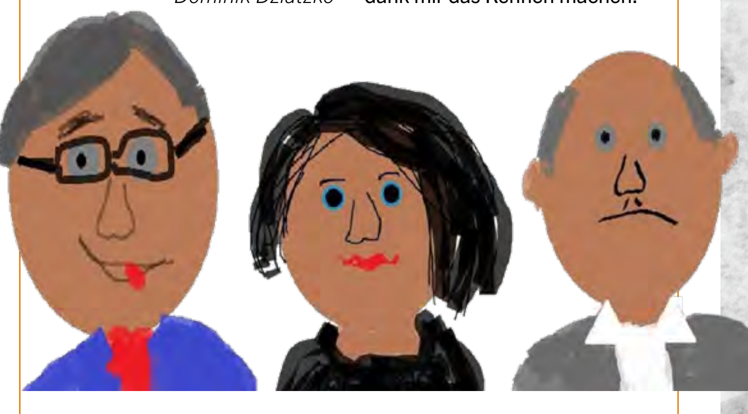
Das wäre nicht zielführend. Wenn die männlichen Redaktionsmitglieder was gedanklich nachmessen, lautet das Ergebnis seltsamerweise immer 20 Zentimeter, und für die Damen des Hauses bedeutet jedwede Ikea-Filiale die ganze Welt.

Wahlkrampf

Hallo, Harald!
Allmählich wird es ernst, wenn es um die politische Zukunft unseres Landes geht. Als ich heute deine Leserbrief-Seiten gelesen habe und gleichzeitig die Profile der Kanzlerkandidaten und ihrer jeweiligen Parteikollegen im Hinterkopf hatte, entwickelte ich eine wirre und beängstigende Theorie: Du steckst bei mindestens einer dieser Gruppierungen als persönlicher Berater dahinter. […]

Mit freundlichen Grüßen
Dominik Dziatzko

Ich bin der Mentalcoach von Armin Laschet. Wenn er mal wieder so bedröppelt aus seinen Tränensäcken guckt wie ein Basset Hound, erzähle ich ihm via In-Ear-Spionage-Headset lustige Pups-Witze. Dann beömmelt er sich und kommt sofort wieder optimistisch rüber, so wie kürzlich bei einer Depri-Rede des notorischen Miesepeters Frank-Walter Steinmeier. Außerdem habe ich Annalena Baerbocks Buch geschrieben und für Olaf Scholz das Propofol aus der Apotheke geholt, damit er beim Reden entspannter rüberkommt. Es läuft also alles nach Plan, Martin Sonneborn dürfte dank mir das Rennen machen.



Haben null mit Spielen am Hut: Laschet, Baerbock und Scholz. Foto: Harald Fränkel

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de

ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.



Vor 10 Jahren

Ausgabe 10/2011

Von: Paul Albert & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 10/11 steht ganz im Namen der großen Entwickler. Besonders Valve erregt in dieser Ausgabe besonders viel Aufmerksamkeit.

CS:GO

Phänomen Counterstrike – Valves Meisterwerk

Am 19. Juni 1999 erscheint die Counter-Strike-Beta als Mod für das Spiel Half-Life. Entwickelt wurde die Mod von zwei Studenten. Ende 2000 wurde dann Counter-Strike als eigenständiges Spiel veröffentlicht und erhielt im Laufe der Jahre mehrere Updates. Das wohl bekannteste ist das Update 1.6, das sich zum Hit auf Steam entwickelte und auf eigentlich jeder LAN-Party Dauergast war – und nicht zuletzt in Deutschland die unsägliche Killerspiel-Debatte befeuerte. 13 Jahre nach der Beta 1.0 erschien dann Counter-Strike: Global Offensive. CS:GO begutachteten wir damals bei uns in der Vorschau und fanden zu diesem Zeitpunkt schon, dass das Spielkonzept immer noch so gut funktioniert wie in den Teilen davor. Altbekannte Karten bekamen ein Grafik-Upgrade und acht weitere Szenarien wurden im Rahmen des Preview-Events angekündigt. Neue Ausrüstungsgegenstände wie der Molotowcocktail waren ebenfalls mit von der Partie. Auch heute ist CS:GO immer noch brandaktuell und hat eine starke E-Sport-Szene. Mit etwa 700.000 täglichen Spielern ist es auch eines der beliebtesten Spiele auf Steam. Überlegt man sich, dass das Spiel schon fast zehn Jahre auf dem Buckel hat, ist es wirklich beeindruckend, wie es stetig aktuell gehalten wird. Wer CS:GO noch nicht ausprobiert hat, der sollte das unbedingt nachholen, denn das Spiel ist mittlerweile kostenlos über Steam erhältlich.





Call of Duty Experience

Wir waren für euch auf der COD XP 2011.

Ihr habt noch nie von der COD XP gehört? Dann seid ihr wahrscheinlich kein Fan der Shooter-Reihe. Die sogenannte Experience war eine Messe für Call-of-Duty-Enthusiasten. Unsere Ex-Kollegen Sebastian und Toni waren 2011 vor Ort und hatten jede Menge Spaß. Anlässlich des damals erscheinenden Call of Duty: Modern Warfare 3 lud Activison zu einer gigantischen Messe ein. Neben Präsentationen zum Spiel gab es noch andere Aktivitäten wie Paintball, Stuntshows und musikalische Auftritte: Kanye West und die Dropkick Murphys heizten so richtig ein. Aber natürlich stand MW3 im Mittelpunkt und wurde immer wieder aufgegriffen. An etlichen Ständen konnte man sich unterschiedliche Features des Shooters anschauen. Damals hat uns sehr gut gefallen, dass alle Einnahmen, die Activision an diesen zwei Tagen machte, gespendet wurden: an eine karitative Einrichtung, die Soldaten hilft, nach dem Militärdienst wieder Fuß zu fassen. Unsere Redakteure haben im Rahmen der Veranstaltung jeden Schabernack mitgemacht. Ob eine holprige Jeep-Fahrt durch die Pampa oder



Paintball-Feuergefechte, unsere Helden haben nichts ausgelassen. Trotz einer Verletzung beim Paintball hatten die beiden jede Menge Spaß. Um abschließend noch einmal die Frage aufzugreifen, wieso ihr noch nie von solch einer Messe gehört habt: Das liegt womöglich auch daran, dass die Ausgabe 2011 die erste ihrer Art war und 2016 lediglich eine zweite folgte.

25 Jahre Ubisoft

Anlässlich des 25-jährigen Jubiläums stellten wir euch die ganze Palette von Ubisofts Meisterwerken vor.



Assassin's Creed, Far Cry oder Anno. Spiele, die vor zehn Jahren top aktuell waren und es auch heute noch sind. So soll am 07. Oktober der sechste Teil der Shooter-Reihe mit den charismatischen Bösewichten erscheinen, der sich mit dem damals noch nicht erschienenen Far Cry 3 messen muss, und der neueste Ableger der Attentäterspiele Valhalla bekam im August sein zweites großes Add-On spendiert. Doch was hat sich in den letzten zehn Jahren noch so alles bei Ubisoft getan? Yves Guillemot ist noch immer CEO und seine Firma vertreibt noch immer beliebte Spiele. Zu den oben genannten gesellen sich noch andere traditionelle Spielereihen wie Die Siedler oder eine Vielzahl von Tom-Clancy-Games. Ersteres wird noch immer vom Düsseldorfer Studio Blue Byte entwickelt, aber von Ubisoft vertrieben und soll in den nächsten Jahren Nachschub bekommen. Doch von anderen Ubisoft-Marken fehlt jede Spur. Wo bleibt das heiß erwartete Sequel zu Beyond Good & Evil oder ein weiteres Splinter Cell mit Sam Fisher, der in den letzten Jahren nur in anderen Spielen auftrat wie Rainbow Six: Siege? Dafür hat der französische Publisher andere heiße Kohlen im Feuer: Das Avatar-Spiel oder das Prince-of-Persia-Remake.

Dota 2

Valves Antwort auf den Moba-Hype

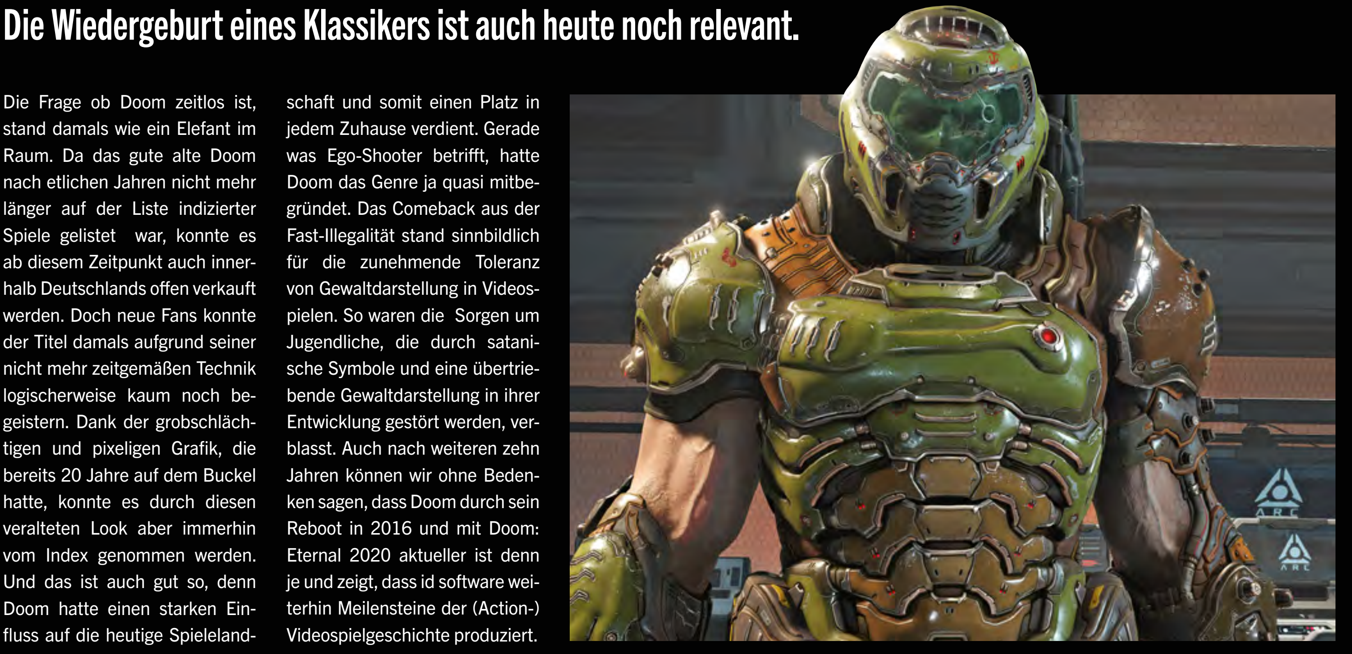
Was als Mod für ein Strategiespiel begann, ist heute als Grundstein eines ganz eigenen Genres bekannt. Die Warcraft-Fan-Mod Defense of the Ancients erfreute sich einer stark wachsenden Beliebtheit. Innerhalb kürzester Zeit gab es etliche Nachahmer. Heroes of Newerth, Dota Allstars und das heutzutage wohl bekannteste League of Legends brachten das Genre weiter voran. Für Defense of the Ancients, kurz Dota, stand 2011 ein Nachfolger, entwickelt im Hause Valve, bereit. Das besondere an Dota 2 war, dass es im Gegensatz zu seinem Vorgänger wesentlich anfängerfreundlicher ausfiel. Trotzdem fühlten sich Veteranen im neuen Spiel auf Anhieb heimisch. Mittlerweile muss man wohl kaum jemanden mehr erklären, wieso diese Spiele so erfolgreich sind. Wer sie bereits in der Hand hatte, weiß, wieso die spannenden Teamkämpfe Millionen von Spielern an die Bildschirme ketten können. Und wer nicht, der sollte es mal ausprobieren.



Doom: Großer Report zur Deindizierung

Die Wiedergeburt eines Klassikers ist auch heute noch relevant.

Die Frage ob Doom zeitlos ist, stand damals wie ein Elefant im Raum. Da das gute alte Doom nach etlichen Jahren nicht mehr länger auf der Liste indizierter Spiele gelistet war, konnte es ab diesem Zeitpunkt auch innerhalb Deutschlands offen verkauft werden. Doch neue Fans konnte der Titel damals aufgrund seiner nicht mehr zeitgemäßen Technik logischerweise kaum noch begeistern. Dank der grobschlächtigen und pixeligen Grafik, die bereits 20 Jahre auf dem Buckel hatte, konnte es durch diesen veralteten Look aber immerhin vom Index genommen werden. Und das ist auch gut so, denn Doom hatte einen starken Einfluss auf die heutige Spielelandschaft und somit einen Platz in jedem Zuhause verdient. Gerade was Ego-Shooter betrifft, hatte Doom das Genre ja quasi mitbegründet. Das Comeback aus der Fast-Illegalität stand sinnbildlich für die zunehmende Toleranz von Gewaltdarstellung in Videospielen. So waren die Sorgen um Jugendliche, die durch satanische Symbole und eine übertriebende Gewaltdarstellung in ihrer Entwicklung gestört werden, verblasst. Auch nach weiteren zehn Jahren können wir ohne Bedenken sagen, dass Doom durch sein Reboot in 2016 und mit Doom: Eternal 2020 aktueller ist denn je und zeigt, dass id software weiterhin Meilensteine der (Action-) Videospielgeschichte produziert.



Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-10400F (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: .... 170 Euro

ALTERNATIVE

Der Core i5 ist seit letztem Monat um 30 Euro teurer geworden – daher ist auch ein Core i3-10100F (80 Euro) eine gute Wahl. Allerdings könnten seine lediglich vier Kerne die Eignungsdauer verkürzen. Bei AMDs günstigen und gleichzeitig ausreichend starken CPUs gab es ebenfalls starke Preisanstiege auf über 200 Euro – für Einstiegs-PCs entfällt daher aktuell eine AMD-Empfehlung.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Gigabyte GeForce RTX 2060 .... Windforce OC 6G
Chip-/Speicherbandbreite: ... 1365 MHz (Boost 1770 MHz) / .... 336 GB/s
Speicher/Preis: ..... 6GB GDDR6-RAM / derzeit ab 450 Euro

ALTERNATIVE

Wer 500 Euro ausgeben kann, bekommt schon die 40 Prozent schnellere AMD Radeon RX 6600 XT. Die von der Leistung her unterhalb der RTX 2060 spielefähigen Grafikkarten, derzeit also die Nvidia GTX 1600-Serien, sind viel zu teuer. Es sind schlechte Zeiten für günstige Einsteiger-PCs.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte H510M H
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 4.0 x16, ... 1xPCIe 3.0 x1, 1x M.2 (PCIe 3.0) / 75 Euro

ALTERNATIVE

Es gibt zahlreiche weitere Mainboards unter 100 Euro, die ebenfalls in Frage kommen, zum Beispiel das ASRock H510M-HVS für 70 Euro. Da die Intel-CPUs ohne K im Modellnamen nicht übertaktbar sind, muss man bis auf die gewünschte Ausstattung auch nichts beachten.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3000
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 70 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Kingston A400 (SATA 2,5 Zoll) / .... Seagate BarraCuda
Kapazität SSD/HDD: .... 480 GB / 1000 GB
Preis SSD/HDD: .... 45 Euro / 35 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Sharkoon VG4-V, 2x 120mm-Lüfter .... vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 31,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 40 Euro
Netzteil/Preis: .... Seasonic S12III 500 Watt, 50 Euro



Hohe Grafikkartenpreise, Preisanstiege bei CPUs unter 250 Euro – Einsteiger haben es nicht leicht. Man sollte daher, sofern vorhanden und nicht extrem schwach, seine alte Grafikkarte noch behalten. Bei den Laufwerken raten wir auf keinen Fall dazu, die SSD wegzulassen. Eine Option ist aber, die Festplatte zu streichen und dafür eine größere SSD zu nehmen.

*ohne Grafikkarte
(mit Grafikkarte 935 Euro)

MITTELKLASSE-PC

€ 820*,-

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.480 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 5600X
Kerne/Taktung: ....6 Kerne (3,7-4,7 GHz), 12 Threads
Preis:......................................255 Euro

ALTERNATIVE

Der Ryzen 5 5600X ist nicht teurer geworden und eine absolute Top-Gaming CPU, die erst von CPUs ab 360 Euro übertroffen wird, das aber nur um wenige Prozentpunkte. Das einzige Argument, einen ähnlich teuren, aber langsameren Ryzen 7 3700X oder 3800X oder bei Intel einen Core i7-10700KF zu nehmen: Diese drei CPUs haben acht Kerne.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: Asus Dual GeForce RTX 3060 Ti V2 Mini LHR
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1410 MHz (Boost 1695 MHz) / .... 448 GB/s
Speicher/Preis: ....8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 660 Euro

ALTERNATIVE

Die nächstschnellere und bei Preis-Leistung akzeptable Grafikkarte ist die GeForce RTX 3070 (ab 830 Euro, plus 13 Prozent Leistung). Mit der AMD Radeon RX 6600 spart ihr im Vergleich zur RTX 3060 Ti wiederum über 150 Euro, wenn ihr 15 bis 20 Prozent weniger Leistung in Kauf nehmt. Die normale RTX 3060 ist teurer und langsamer als die AMD-Karte.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asus Prime X570-P
Format/Sockel (Chipsatz): ....ATX (AMD X570)
Steckplätze/Preis: ....4x DDR4-RAM, 2x PCIe 4.0 x16, ...3x PCIe 4.0 x16, 2x M.2 PCIe 4.0 / 170 Euro

ALTERNATIVE

Wer keine Übertakter-Optionen benötigt, kann auch ein B550-Mainboard wie das Gigabyte B550 Gaming X (130 Euro) oder ASRock B550 Phantom Gaming 4 (100 Euro) nehmen. Ein relativ preiswertes Übertakter-Modell für Intel-K-CPUs ist zum Beispiel das Gigabyte Z590 Gaming X (150 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard:......... 16GB (2x8GB) / DDR4-3600
Timings/Preis:....................CL19-20-20 / 80 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .. Kingston A2000 NVMe (M.2, PCIe 3.0) / ....WD Blue SATA-Festplatte
Kapazität SSD/HDD: ....1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD:...................... 90 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .Corsair Carbide Series 110R, 1x 120mm-Lüfter ....vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 33,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 60 Euro
CPU-Kühler/Preis: ....Cooler Master Hyper 212 RGB .... (15,9 cm hoch, 1x120 mm-Lüfter), 45 Euro
Netzteil/Preis:.............. Enermax MarbleBron 650W ....(teilmodular), 70 Euro

Für die Grafikleistung stehen mehrere Optionen von der AMD Radeon RX 6600 XT bis zur Nvidia GeForce RTX 3070 offen. Beim RAM schadet es nicht, direkt auf 2x16GB zu gehen, wenn man es sich leisten kann. Der CPU-Kühler sollte nur dann mehr kosten, wenn man beim Übertakten sehr hoch hinauswill – ohne Übertaktung arbeitet es auch ein 25-Euro-Kühler sehr leise.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.275 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i7-11700K
Kerne/Taktung: 8 Kerne (3,6-5,0 GHz), 16 Threads
Preis: 360 Euro

ALTERNATIVE

Wer bei Intel bleiben will und sparen möchte, nimmt den etwas langsameren Core i7-10700K (300 Euro). Die teuren Core i9-Modelle lohnen sich nur für Profi-Anwender. AMD bietet wiederum den Ryzen 7 5800X (380 Euro), der dem Core i7-11700K ähnelt. In Spielen kaum schlechter ist der Ryzen 5 5600X für 255 Euro, der aber nur sechs Kerne hat.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: MSI MPG Z590 Gaming Force
Format/Sockel (Chipsatz): ATX/ Intel Z590
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 4.0 x16, 1x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1, 3x M.2 PCIe (1x 4-0, 2x 3.0) / 280 Euro

ALTERNATIVE

Wer beim Übertakten keine Bäume ausreißen will, kann auch für etwa 200 Euro das Asus TUF Gaming Z590-Plus oder Gigabyte Z590 Aorus Elite AX nehmen. Wer auf AMDs Ryzen-CPUs setzt, findet beispielsweise im Gigabyte B550 Aorus Master ein gutes Übertakter-Mainboard für 260 Euro. Ohne Übertakter-Ansprüche reicht auch ein Mainboard für 100 bis 150 Euro völlig aus.

RAM

Hersteller/Modell: Corsair Vengeance RGB Pro SL
Kapazität/Standard: 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: CL18-22-22 / 150 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Seagate FireCuda 520 (M.2, PCIe 4.0) / Toshiba P300
Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: 160 Euro / 70 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: Antec Dark League Dark Fleet DF600 Flux, 4x 120mm-Lüfter (3x RGB) vorverbaut; Grafikkarten bis 40,5 cm, CPU-Kühler bis 17,5 cm Höhe, Preis: 85 Euro
CPU-Kühler/Preis: SilentiumPC Navis EVO ARGB 240 (All-in-One-Wasserkühler), 80 Euro
Netzteil/Preis: Corsair RMx Series RM650x, 650 Watt (vollmodular), Preis: 90 Euro

Gerade in Sachen CPU gibt es viele Optionen – man kann für eine mögliche Zukunftssicherheit in die Vollen gehen eine Top-CPU nehmen, die in Spielen derzeit kaum mehr FPS bringt als der Sechskerner Ryzen 5 5600X – oder man spart sich das Geld und nimmt eben diesen Ryzen 5. Ein guter Rat bei den Grafikkarten im Oberklasse- bis High-End-Sektor ist, wie beschrieben, sehr schwer zu geben.



GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: Asus TUF Gaming GeForce RTX 3070 Ti OC
Chip-/Speicherbandbreite: 1575 MHz (Boost 1815 MHz) / 608 GB/s
Speicher/Preis: 8 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 1000 Euro

ALTERNATIVE

Es ging rund um unseren Redaktionsschluss bei den Grafikkarten oberhalb von 800 Euro chaotisch zu – wir haben uns sehr schwer damit getan, ob wir eine Nvidia GeForce RTX 3070 Ti oder 3080 oder eine AMD Radeon RX 6700 XT oder 6800 XT empfehlen sollten, da die Preise immer wieder um 100 bis 200 Euro sanken oder stiegen.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Nachdem die Preise vom Herbst 2020 bis Mai 2021 massiv angestiegen waren und es auch nur wenig Auswahl gab, sieht die Situation seit Juni kontinuierlich besser aus. Auch der Release der AMD Radeon RX 6600 XT hilft dabei. Da die Preise aber noch immer hoch sind, nennen wir weiterhin bei jedem PC den Preis mit und ohne Grafikkarte, damit ihr überlegen könnt, ob sich eventuell das Beibehalten einer vorhandenen Grafikkarte noch lohnt.

Im nächsten Heft*

Vorschau

Age of Empires 4



Ende Oktober erscheint der vierte Teil der Strategiereihe. Wir hoffen auf eine letzte Anspielmöglichkeit vor Release oder detaillierte Infos.

Test

Diablo 2: Resurr.



Bereits im September kann dem Satansbraten wieder in den Hintern getreten werden – wir sind für den Test natürlich auch dabei!

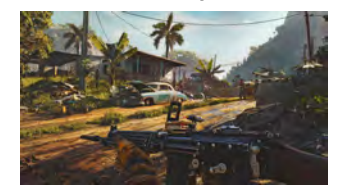
Test

Life is Strange: True Colors | Die Fortsetzung der Adventure-Reihe erscheint Anfang September.



Vorschau

Far Cry 6 | Last-Minute-Infos zum Shooter gibt's auf jeden Fall, mit etwas Glück sogar den Test.



Test

New World | So Amazon will, erscheint ihr MMORPG nun Ende September. Wirklich. Ehrlich!



Test

Deathloop | Auch Arkanes Zeitschleifen-Shooter erscheint Ende September, zeitig für den Test.



PC Games 11/21 erscheint am 20. Oktober!

Vorab-Infos ab 16. Oktober auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Paul Albert, Olaf Bleich, Viktor Eippert, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Dina Manevich, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Sönke Siemens
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Ubisoft; Sega

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 vom 01.01.2021.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

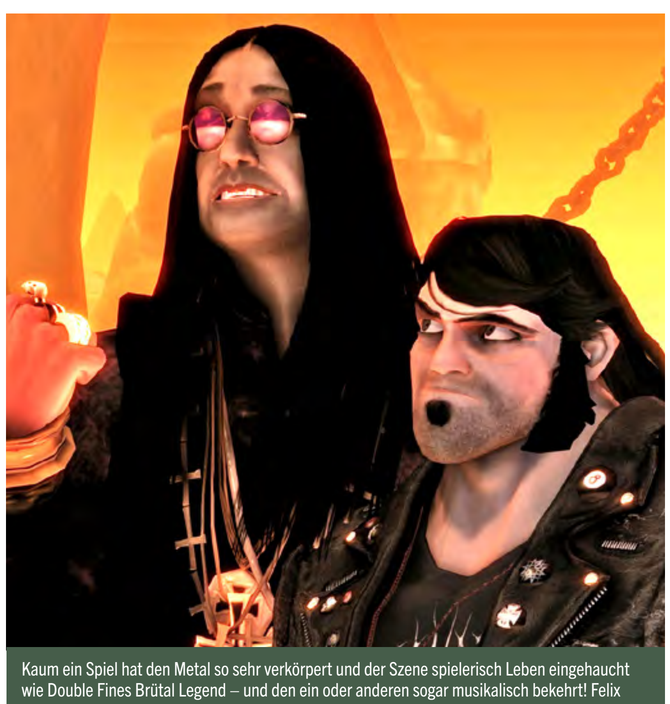
Serienkiller: Ableger, die ihre Reihe fast getötet haben



Viele altehrwürdige Spieleserien hielten sich über viele Jahre, bis dann das eine schwarze Schaf kam: Der Teil der Reihe, der das Fortbestehen des Franchise (fast) auf dem Gewissen hatte. Wir beleuchten ein paar prominente Beispiele für solche Serienkiller.

RETRO-SPECIAL Seite 108

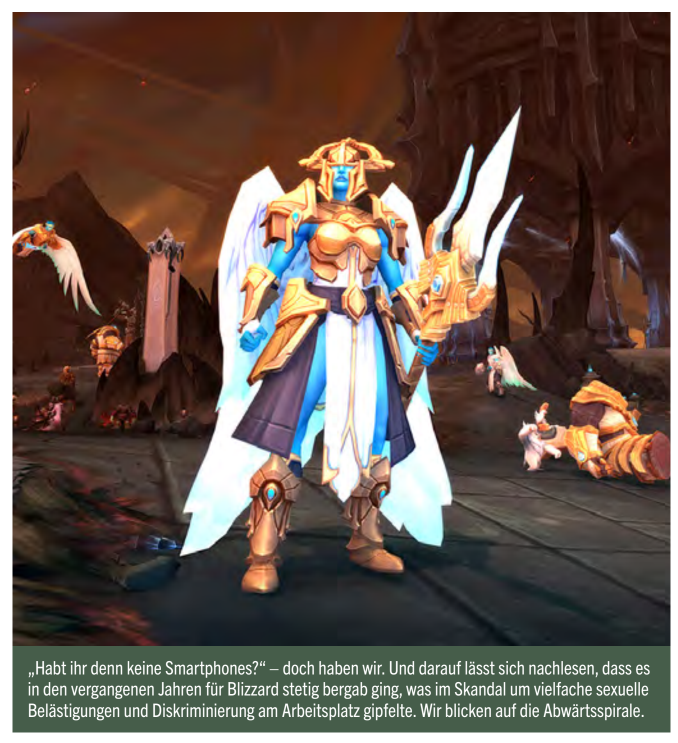
Brütal Legend



Kaum ein Spiel hat den Metal so sehr verkörpert und der Szene spielerisch Leben eingehaucht wie Double Fines Brütal Legend – und den ein oder anderen sogar musikalisch bekehrt! Felix schwelgt in Erinnerungen an ein ganz besonderes Open-World-Spiel.

REPORT Seite 112

Blizzards Niedergang



„Habt ihr denn keine Smartphones?" – doch haben wir. Und darauf lässt sich nachlesen, dass es in den vergangenen Jahren für Blizzard stetig bergab ging, was im Skandal um vielfache sexuelle Belästigungen und Diskriminierung am Arbeitsplatz gipfelte. Wir blicken auf die Abwärtsspirale.

Serienkiller:
Diese Ableger haben ihre Reihe (fast) getötet

Wenn Spielereihen sterben, hat das Gründe. Wir zeigen sie euch.

Von: Christian Dörre

Videospiele sind etwas Wunderschönes. Sie dienen zur Entspannung, als kurzfristige Ablenkung vom Alltag. Sie entführen uns in fremde Welten, machen uns zum Helden, zum Retter, zum Erlöser. Sie lassen uns die Meisterschaft in unserer Lieblingssportart gewinnen, obwohl es in der Realität bei uns nur für einen Bankplatz in der Kreisklasse reicht. Sie lassen uns packende Geschichten erleben oder vermitteln uns auch ganz einfach ein wenig Spaß, um Zeit totzuschlagen. Videospiele sind vielfältig, genauso wie die leidenschaftlichen Zocker, die sich über die Ankündigung eines neuen Teils ihrer Lieblingsreihe mindestens so sehr freuen wie ein Milliardär, der gerade erfolgreich seine Kurzschniedelkompensation ins All gestoßen hat. Doch der leidenschaftlichen Freude der Gamer auf einen neuen Serienteil weicht oftmals Ernüchterung oder Enttäuschung. So ziemlich jeder von uns war wohl schon mal Fan einer Reihe, die schließlich durch einen neuen Ableger härter gegen die Wand gefahren wurde als das neue Auto der Familie Crash-Test-Dummy. Und genau diesen Spielen widmen wir uns in diesem Special. Wir präsentieren euch echte Serienkiller. Titel, die dafür sorgten, dass deren Franchise zwangsweise umstrukturiert werden oder gar ganz den virtuellen Löffel abgeben musste. ❑

Dead Space 3

Kommen wir also zunächst zu den Spielereihen, die nicht ganz tot sind, sondern nur eine Veränderung oder einen Neuanfang brauchten. Vor kurzem wurde nämlich mit einem Teaser bekanntgegeben, dass das erste Dead Space ein Remake erhält. Bis zu diesem Zeitpunkt war die atmosphärische Alien-Schnetzelei jedoch ungefähr so lebendig wie die Karriere von Fußballgott Max Meyer. Dead Space 3 war somit der enttäuschende Schlusspunkt einer Reihe, die mit den ersten beiden Teilen für schaurig-schönen Sci-Fi-Survival-Horror stand. Dabei war Dead Space 3 gar nicht mal ein schlechtes Spiel. Die Kämpfe gegen die Necromorphs machten durchaus Laune. Allerdings ging es mit seinem Fokus auf Action weit an den Erwartungen der Fans vorbei und auch der Mainstream, der mit diesem Genre-Wechsel wohl angesprochen werden sollte, war nicht sonderlich wild auf das Spiel. Neben unbefriedigenden Verkaufszahlen gab es noch Kritikerwertungen, die unter denen der Vorgänger lagen und Publisher EA entschloss sich daher, die Serie nicht fortzusetzen.



Publisher: Electronic Arts
Entwickler: Visceral Games
Termin: 07. Februar 2013

Tomb Raider: Angel of Darkness



Publisher: Eidos Interactive
Entwickler: Core Design
Termin: 30. Juni 2003

Waaaaas?! Tomb Raider? Ganz recht. Lara Croft mag zwar auch heute noch charakterlos und quietschfidel Gräber plündern, doch das hat die schießwütige Archäologin nur zwei geglückten Wiederbelebungsmaßnahmen zu verdanken. Als im Juni 2003 Angel of Darkness erschien, waren sich Fachpresse und Spieler nämlich einig darin, dass die Tomb-Raider-Reihe genauso tot war wie die Leute, die Miss Croft so regelmäßig beklaute. Schon The Last Revelation sowie Tomb Raider Chronicles kamen nicht mehr so gut an wie die ersten drei Teile der Action-Adventure-Reihe, sodass Angel of Darkness die Serie nicht nur retten, sondern auch neu definieren sollte. Tja, das ging aber mächtig in die Hose. Core Design wollten das neue Tomb Raider härter und düsterer machen und Elemente aus anderen erfolgreichen Spielen integrieren. Dabei vergaß man allerdings die Tugenden der eigenen Reihe sowie eine funktionierende Kamera. Angel of Darkness war letztlich ein fummelig zu spielender, pseudo-cooler Brei, der niemandem schmeckte. Eidos leitete also nötige Reanimationsmaßnahmen ein und gab das Franchise an Crystal Dynamics, die Tomb Raider mit Legend, Anniversary und Underworld zunächst zu seinen Wurzeln zurückführten, bevor die Reihe schließlich 2013 gerebootet wurde. Hätte Eidos hier nicht schnell reagiert, wäre Patientin Lara Croft ganz sicher über die Wupper gegangen.

Tony Hawk Ride/Shred/THPS 5

Kommen wir nun zu einer Serie, die es eigentlich gar nicht mehr geben dürfte, weil sie sich bereits ganze drei Mal selbst richtete. Die Rede ist natürlich von der Tony-Hawk's-Pro-Skater-Reihe. THPS war zur PS2-Zeit eines der Aushängeschilder von Activision. Die Spiele boten flottes Gameplay, bescheuerten Humor und absolut grandiose Soundtracks. Allerdings bekamen die Titel auch immer mehr Features, die teilweise eher schlecht als recht funktionierten. Man denke nur an die Fahrmissionen in Tony Hawk's Underground. Jedenfalls war spätestens mit den eher lahmen Ablegern Project 8 und Proving Ground die Luft raus und Activison musste sich etwas einfallen lassen, um die Reihe am Leben zu halten. Man schaute also zur zweiten Serie von Entwickler Neversoft, die sich wie geschnitten Brot verkaufte: Guitar Hero. Die Musikspiele, die zusammen mit Plastikgitarren funktionierten, waren ein Riesenerfolg, sodass Activision sich entschloss nun auch die Tony-Hawk-Reihe dementsprechend auszurichten. Dabei ließ man vollkommen außer Acht, dass die Probleme der Skateboard-Serie absolut nichts mit der Steuerungsart, sondern doch vielmehr mit unnötigen Gameplay-Features zu tun hatten. Dennoch gab man das neue Tony Hawk, das auf den Namen Ride hören sollte, an das Entwicklerteam Robomodo, die ihr Spiel zusammen mit einem Plastik-Skateboard-Controller ankündigten. Mal abgesehen von dem schlechten technischen Zustand des Spiels, war auch die Steuerung mit dem Plastikbrett eine absolute Katastrophe. Fans der Reihe machten es lieber wie Homer Simpson und sprangen mit ihrem richtigen Skateboard in die Springfield-Schlucht als diesen Murks zu spielen. Eigentlich war die Reihe dadurch tot, doch Activision dachte sich wohl: „Ach, die zuckt doch noch.", und ließ den ebenfalls grottenschlechten und wieder auf den Plastikbrett-Irrsinn setzenden Nachfolger Shred entwickeln. Und – wer hätte das gedacht? – dieses qualitativ irgendwo zwischen einem Güllefass und Jar Jar Binks anzuordnende Mistspiel verkaufte sich noch schlechter als Ride. Damit war die Reihe nun wirklich tot. So dachte man zumindest, allerdings erschien mit Tony Hawk's Pro Skater HD noch ein gerade mal mittelmäßiges Remaster mit Levels von Teil 1 und 2. Noch verstörender war es dann, als Activision den Leichnam 2015 erneut ausbuddelte und von Robomodo mit Tony Hawk's Pro Skater 5 schänden ließ. Der Titel setzte zwar wieder auf Pad-Steuerung, spielte sich aber dennoch krampfig, sah schlimm aus und machte ungefähr so viel Spaß wie eine Amputation. Es ist eigentlich kaum zu glauben, dass es Activision im letzten Jahr dann doch nochmal gelang, die Reihe wiederzubeleben. Das Remake der ersten beiden Teile Tony Hawk's Pro Skater 1+2 war richtig gut, heimste tolle Kritiken ein und verkaufte sich blendend. Dieser Tony Hawk ist anscheinend einfach nicht totzukriegen. Also, zumindest die Spiele mit seinem Namen drauf.



Publisher: Activision
Entwickler: Robomodo
Termin: 04. Dezember 2009/29. Oktober 2010/02. Oktober 2015

Resident Evil 6

Man mag es kaum glauben, aber auch die in den letzten Jahren wieder so erfolgreiche Resident-Evil-Reihe stand vor nicht allzu langer Zeit an der Schwelle zum Jenseits. Schon das 2009 erschienene Resident Evil 5 kam bei den meisten Fans der Reihe nicht sonderlich gut an, da es den Fokus zu sehr auf Ballereien, vor allem aber auf die Koop-Erfahrung legte. Wollte man Resi 5 alleine erleben, dann wurde man mit einer Partner-KI gestraft, die so unfassbar blöd war, dass man ihr ohne weiteres zutraute, zwischendurch am Daumen zu lutschen, ihre eigenen Fürze anzuzünden oder einen Liter Bleiche zu trinken. Capcom nahm sich der Kritik am Spiel jedoch nur zum Teil an. Man wollte an der actionreicheren Ausrichtung festhalten, aber auch die alten Fans nicht vergraulen. Resident Evil 6 im Jahr 2012 sollte es nun allen recht machen. Dafür gab es im Spiel vier unterschiedliche Szenarien mit verschiedenen spielbaren Protagonisten. Das Szenario mit Leon S. Kennedy sollte beispielsweise den alten Survival-Horror-Charme versprühen, während der Abschnitt mit Chris Redfield mehr Geballer bot. Heraus kam jedoch ein undurchdachter Mischmasch. Resi 6 tanzte auf mehreren Hochzeiten, aber jeweils nur mit maximal einem Bein, das angebrochen war und Hühneraugen an den Füßen hatte. Die Leon-Kampagne war – genau wie der Rest des Spiels – überhaupt nicht gruselig, das Szenario mit Chris war stumpfes Geballer, das man bei so ziemlich jedem anderen Deckungsshooter der Zeit in besserer Ausführung bekam, und die anderen Abschnitte waren noch größerer Quark. Resident Evil wirkte zu diesem Zeitpunkt komplett orientierungs- und seelenlos. Capcom zog jedoch die richtigen Schlüsse aus dem Debakel und strukturierte die Reihe ordentlich um. Neue Serienableger, beginnend mit Resident Evil 7: Biohazard, waren deutlich moderner. Man orientierte sich an Hits wie Outlast und gab den Spielen eine Ego-Perspektive. Auch die Thematik ging etwas weg von den 80er-Jahre B-Movies, stattdessen ließ man sich eher von Szenarien modernerer Horrorfilme inspirieren. Spielerisch gab es aber wieder mehr Survival-Horror-Elemente als in den Teilen 5 und 6. Nebenher entwickelte man Remakes zu Resident Evil 2 und 3, die weiterhin auf Third-Person-Perspektive setzten und trotz zahlreicher Modernisierungen etwas oldschooliger sind. Im Gegensatz zum verkorksten Resident Evil 6 klappte hier die Zusammenführung alter Tugenden und neuer Standards.



Publisher: Capcom
Entwickler: Capcom
Termin: 02. Oktober 2012

WWE 2K20

Man braucht hier gar nicht lange um den heißen Brei herumreden, die WWE 2K-Reihe hatte schon vor dem 20er-Ableger Probleme. Die seit Jahren verwendete Engine war veraltet, Animationsabläufe wirkten unrund, an den Spielmodi gab es kaum Veränderungen und altbekannte Bugs wurden von Spiel zu Spiel mitgeschleppt. Dennoch war die Art und Weise, wie hart man mit WWE 2K20 verkackte, fast so überraschend wie der Turn von Hulk Hogan zur NWO vor 25 Jahren. Schließlich war mit dem direkten Vorgänger WWE 2K19 wieder Besserung zu erkennen. Die Kämpfe dort waren variantenreicher und machten mehr Spaß. Auch einige Bugs waren endlich verschwunden. Der Titel war bei Weitem nicht perfekt und kam auch nicht an das hohe Level von Wrestling-Klassikern wie Here Comes the Pain oder gar WWE 13 heran, aber man sah, dass Entwickler Yuke's sich der Probleme der Reihe bewusst war und sich nach und nach derer annahm. Die Entwickler versicherten, dass man der Serie nach und nach zum Glanz alter Tage verhelfen wollte. Daraus wurde aber nichts. Während der Entwicklung von WWE 2K20 schien es einige Probleme zwischen Yuke's, Mitentwickler Visual Concepts und Publisher 2K zu geben, was dazu führte, dass Yuke's noch vor Release ausstieg. 2K stand vor einem Scherbenhaufen, der notdürftig mit Kaugummi und irgendetwas eklig-glit(s)chigem, was man in einer alten Butterbrotdose fand, die seit der Schulzeit nicht mehr geöffnet wurde, zusammengeklebt wurde. So wurde das Spiel dann releast und innerhalb kürzester Zeit zur Witzfigur der Gaming-Welt. Die Grafik war schlechter als im Vorgänger und das Gameplay war teilweise so kaputt, dass manche Matches unspielbar waren. In WWE 2K20 gibt es so viele haarsträubende Bugs, dass man auch jetzt, nach etlichen Patches, oftmals nicht weiß, ob man lachen oder weinen soll. 2K entschuldigte sich, versprach Besserung und eine komplette Umstrukturierung der Serie. Man verzichtete sogar zum ersten Mal darauf, direkt im nächsten Jahr den Nachfolger zu veröffentlichen, sondern nahm sich extra viel Zeit dafür. Erst in diesem Jahr soll die Reihe ihr Comeback feiern. Wir sind gespannt, ob sie mit dem neuen Teil dem Tod von der Schippe springt. Dennoch gibt es ein Opfer zu beklagen, denn die im letzten Jahr zum Übergang erschienene Arcade-Klopperei WWE 2K Battlegrounds war ein ziemlicher Flop. Hier glauben wir nicht, dass es eine Auferstehung geben wird wie einst beim Undertaker nach seiner Himmelfahrt beim Royal Rumble 94.



Publisher: 2K Games
Entwickler: Yuke's/Visual Concepts
Termin: 22. Oktober 2019

Steel Battalion: Heavy Armor

Kommen wir nun zu den Serien, die bislang nicht wieder aus ihren Gräbern hervorgekrochen kamen, sondern seit der Veröffentlichung ihres letzten Teils friedlich ruhen. Das gilt auch für die etwas nischige Steel-Battalion-Serie, deren ersten beiden Teile auf der ersten Xbox als Geheimtipps galten. In Steel Battalion steuerte man einen Mech und zog in den futuristischen Krieg. Der Clou dabei: Man steuerte den Mech nicht mit einem normalen Gamepad, sondern mit einem eigens für das Spiel entworfenen Riesencontroller namens Mega-Jockey-9000. Der Mega-Jockey besaß 44 Eingabemöglichkeiten sowie zwei Joysticks. Sowohl Steel Battalion als auch der Nachfolger Line of Contact vermittelten Spielern wirklich das Gefühl, im Cockpit eines riesigen Mechs zu sitzen. Publisher Capcom wollte natürlich einen weiteren Ableger, der sollte aber zugänglicher sein und somit mehr Spieler anlocken. Steel Battalion: Heavy Armor erschien 2012 für die Xbox 360 und wurde von From Software entwickelt. Das mag erstmal nicht so schlecht klingen, allerdings handelte es sich bei Heavy Armor um ein Kinect-Spiel. Und wir alle wissen ja noch, wie gut Microsofts-Kamera-Fuchtelei funktionierte. Erklärung für die Jüngeren: Sie funktionierte so gut wie gar nicht. Heavy Armor war dadurch fast unspielbar, erzürnte die Fans der alten Teile und neue Fans wurden auch nicht gewonnen, weil das Spiel so schlecht war. Die Mechs von Steel Battalion wurden daraufhin verschrottet.



Publisher: Capcom
Entwickler: From Software
Termin: 22. Juni 2012

Silent Hill: Downpour

Es ist geradezu unfair, das Ende von Silent Hill alleine am letzten Teil Downpour festzumachen, denn eigentlich begann der Untergang der einst so großen Survival-Horror-Reihe bereits mit Silent Hill 4: The Room. Nach und nach wurden die Ableger immer schlechter, belangloser und entfernten sich von dem, was die Serie mal so großartig machte. Der traurige Höhepunkt des Franchise-Niedergangs war auch nicht Downpour, sondern das zuvor erschienene Homecoming, das viel zu stark in die Action-Richtung ging und von Fans und Kritikern abgestraft wurde. Downpour berief sich sogar auf alte Tugenden. Die Story war wieder besser, die Atmosphäre gruseliger und allgemein war Silent Hill wieder Survival-Horror und nicht Haudrauf-Action. Allerdings kam der Titel dennoch nicht an die hervorragenden ersten drei Teile heran. Die technische Umsetzung ließ zu wünschen übrig, das Monster-Design war weit weniger kreativ als noch in den Vorgängern und das Kampfsystem war schwerfällig. Downpour war also weniger enttäuschend als Homecoming, für ein Silent Hill aber eben immer noch enttäuschend. 2014 gab es in Form des spielbaren Teasers P.T. nochmal ein Lebenszeichen der Serie, denn Metal-Gear-Mastermind Hideo Kojima sollte das Horror-Franchise als Silent Hills neu erfinden, doch wir wissen ja, wie das endete. Kojima und Publisher Konami trennten sich, das Projekt wurde eingestellt und selbst P.T. ist nicht mehr erhältlich. In letzter Zeit kommen zwar immer wieder Gerüchte auf, dass Silent Hill angeblich wiederbelebt wird, wenn man sich aber anschaut, wie Konami in den letzten Jahren mit seinen großen Franchises umging, kann man sich jedoch fragen, ob man das wirklich möchte. Aber da kommen wir später noch zu.



Publisher: Konami
Entwickler: Vatra Games
Termin: 30. März 2012

Sacred 3

Wenn man Action-RPG-Fans gegenüber Sacred 3 erwähnt, gibt es eigentlich nur zwei Reaktionen: Entweder sie werden wütend oder sie laufen schreiend und sich die Haare raufend davon. Beides ist verständlich, denn Teil 3 strich einfach mal alles, was die ersten beiden Teile ausmachte. Unter Ascaron waren die Vorgänger tolle Action-Rollenspiele mit offenen Welten, vielen Quests, noch viel mehr Loot und einem guten Skill-System. Das flog im von Keen Games entwickelten Nachfolger alles raus. Sacred 3 war eine nichtssagende Fantasy- Klopperei mit linearen Levels und kaum Quests. Die Action ging zwar gut von der Hand, Spaß kam aber aufgrund des nervig-dümmlichen Humors trotzdem nicht auf. Entweder brabbelte Erzählerin Aria irgendwelchen Unfug oder – noch schlimmer – die Waffengeister ließen Sprüche los, die so einfältig, unangenehm und überhaupt nicht witzig waren, dass sich sogar Mario Barth dafür schämen würde. Ein Waffengeist singt sogar! Ja, das war alles ungefähr so spaßig wie eine Beerdigung. Und hier sind wir dann auch wieder beim Thema, denn Publisher Deep Silver und Entwickler Keen Games schaufelten der Reihe das Grab und die enttäuschten Fans schmissen Sacred 3 gefrustet hinein. Die Rechte an Sacred liegen nun bei THQ Nordic. Es bleibt also abzuwarten, ob die Reihe nicht doch noch mal ausgegraben wird.



Publisher: Deep Silver
Entwickler: Keen Games
Termin: 01. August 2014

Kane & Lynch 2: Dog Days

Schon der erste Teil Kane & Lynch: Dead Men war kein makelloses Spiel. Die Animation waren abgehackt, das Gunplay war nicht sonderlich toll und im letzten Spieldrittel fehlten dem Titel die Highlights. Dennoch erfreute sich der Third-Person-Shooter der Hitman-Macher von IO Interactive recht großer Beliebtheit. Die Geschichte rund um Kane, der seine Familie befreien will, und den wahnsinnigen Lynch war düster, dreckig und verdammt brutal. Die zwielichtigen Charaktere, deren bitterböse Dialoge und auch das Verbrecher-Setting kamen bei Spielern gut an. Man könnte jetzt also davon ausgehen, dass IO Interactive die bekannten Mängel beseitigte und den Fans einen richtig tollen Nachfolger präsentierte, der den ersten Teil in den Schatten stellte. Nun, bei IO sah man das etwas anders. Statt sich um die Probleme von Dead Man zu kümmern, wollte man bei Kane & Lynch 2: Dog Days besonders künstlerisch unterwegs sein. Man entschied sich für eine Handkamera-Präsentation mit Jumpcuts, wilden Einblendungen und dem Verpixeln einiger gewalttätiger Szenen. Bei IO bildete man sich ein, dass diese Ästhetik ein Statement gegen moderne Gewaltdarstellung sei. Dabei war sie einfach nur prätentiöser Bockmist. Das Kamerawackeln nervte beim Spielen, die Probleme von Dead Man waren immer noch da, Dog Days war in maximal fünf Stunden durchgespielt und allgemein fehlte es an großen Momenten. Kane & Lynch 2 war also eine ziemliche Enttäuschung. Obwohl ein dritter Teil fest eingeplant war, wurde die Entwicklung gecancelt und auch der eigentlich geplante Kane & Lynch Kinofilm erblickte bis heute nie das Licht der Welt. Selbst wenn IO Interactive jetzt einen dritten Teil oder gar ein Reboot der Serie machen wollte, würde das nicht gehen, denn die Rechte zu Kane & Lynch liegen bei Square Enix. Mit denen arbeitet IO aber seit 2017 nicht mehr zusammen.



Publisher: Square Enix
Entwickler: IO Interactive
Termin: 20. August 2010

Medal of Honor: Warfighter

Die Jüngeren unter uns werden es kaum glauben, aber es gab tatsächlich mal eine Zeit, in der die Medal-of-Honor-Reihe ein echtes Flaggschiff von Electronic Arts war. Vor allem Medal of Honor: Allied Assault auf dem PC und Medal of Honor: Frontline auf den Konsolen waren absolut bombastische Ego-Shooter im Zweiter-Weltkrieg-Setting. Schon bald ließ die Qualität der Reihe aber immer weiter nach, was auch daran lag, dass die führenden Köpfe hinter Allied Assault abwanderten, Infinity Ward gründeten und nun für Activision ihre eigene Weltkriegs-Ego-Shooter-Reihe namens Call of Duty entwickelten. CoD lief Medal of Honor bei den Gamern schnell den Rang ab, was auch zu einem großen Teil an dem viel besseren Multiplayer-Gameplay lag. Die EA-Reihe taumelte kopflos dahin. Call of Duty war ihr immer einen Schritt voraus. So erkannte man bei Activision auch früher, dass die Spieler irgendwann den Zweiten Weltkrieg als Setting leid waren und richtete die Reihe mit Modern Warfare 2007 neu aus. Modern Warfare war ein Riesenhit und veranlasste EA dazu, mit der Medal-of-Honor-Reihe im gleichen Schützengraben Position zu beziehen. 2010 erschien der Serien-Reboot, der sich klar am 2007er Titel von Infinity Ward orientierte. Das war auch das größte Problem von Medal of Honor. Es war dreckiger, realistischer und moderner als die vorherigen Spiele der Reihe, aber auch ziemlich seelenlos. Der 2012 veröffentlichte Nachfolger Medal of Honor: Warfighter hatte dann sogar noch viel größere Probleme. Die Story war komplett verworren, die KI unterirdisch und vor allem gab es haufenweise Bugs und Glitches, die einem den Ballerspaß verhagelten. Nach Warfighter erschien kein weiterer großer Teil der Serie. Lediglich im letzten Jahr kam das gerade mal mittelmäßige Medal of Honor: Above & Beyond für Oculus Rift heraus. Wenn man sich den momentanen Stellenwert von VR in der Gaming-Landschaft anschaut, war das aber eher der letzte Sargnagel als ein Comeback.



Publisher: Electronic Arts
Entwickler: Danger Close Games
Termin: 26. Oktober 2012

Alone in the Dark (2008)

Welches Game steht als allererstes 3D-Survival-Horror-Spiel im Guinness Buch der Rekorde: Silent Hill? Nope. Resident Evil? Nö. Natürlich Alone in the Dark, das 1992 für den PC erschien. Der Titel mag das Genre zwar begründet haben, die Reihe konnte es aber weder qualitativ noch in Sachen kommerzieller Erfolg mit den Grusel-Schwergewichten von Capcom und Konami aufnehmen. Die Serie dümpelte lange Zeit mittelmäßig vor sich hin, taumelte mal ein wenig in Action-Gefilde und wieder zurück, wurde aber nicht mehr wirklich erfolgreich oder gar gut. 2008 sollte dann alles anders werden. Atari gab einen Serien-Reboot bei Eden Games in Auftrag, der düster, atmosphärisch und kompetent inszeniert sein sollte. Also das genaue Gegenteil des 2005er Alone-in-the-Dark-Films von Uwe Boll. Das Spiel war letztendlich dann aber doch nicht so viel besser. Klar, es sah nicht aus wie eine Schulaufführung und verzichtete gnädigerweise auch auf Tara Reid, aber dafür hatte es andere Probleme. Die Story war komplett wirr, die Kämpfe machten keinen Spaß, die Dialoge waren grauenhaft geschrieben und die Steuerung war in manchen Situationen fast so schwammig wie eine Cartoon-Figur, die in einer Ananas ganz tief im Meer lebt. Hinzu kamen dann noch etliche Bugs und Glitches, die dafür sorgten, dass Alone in the Dark richtiger Schund wurde. Dementsprechend schlecht fielen dann auch die Wertungen aus, auf die Atari wütend reagierte und haltlose Vorwürfe gegen einige Webseiten erhob. 2015 versuchte Atari es dann tatsächlich noch einmal, die Reihe wiederzubeleben. Allerdings war Alone in the Dark: Illumination ein Mehrspieler-Shooter, der rein gar nichts mehr mit dem zu tun hatte, was die Serie einst ausmachte. Deshalb zählen wir diesen gefloppten Cashgrab auch nicht als Alone-in-the-Dark-Spiel. In unseren Augen ist die Reihe also seit 2008 tot. Allerdings besitzt nun THQ Nordic die Lizenz, vielleicht werden wir also doch noch mal ein weiteres mittelmäßiges Survival-Horror-Spiel sehen, das nicht an Resident Evil oder Silent Hill herankommt.



Publisher: Atari
Entwickler: Eden Games
Termin: 23. Juni 2008

Crackdown 3

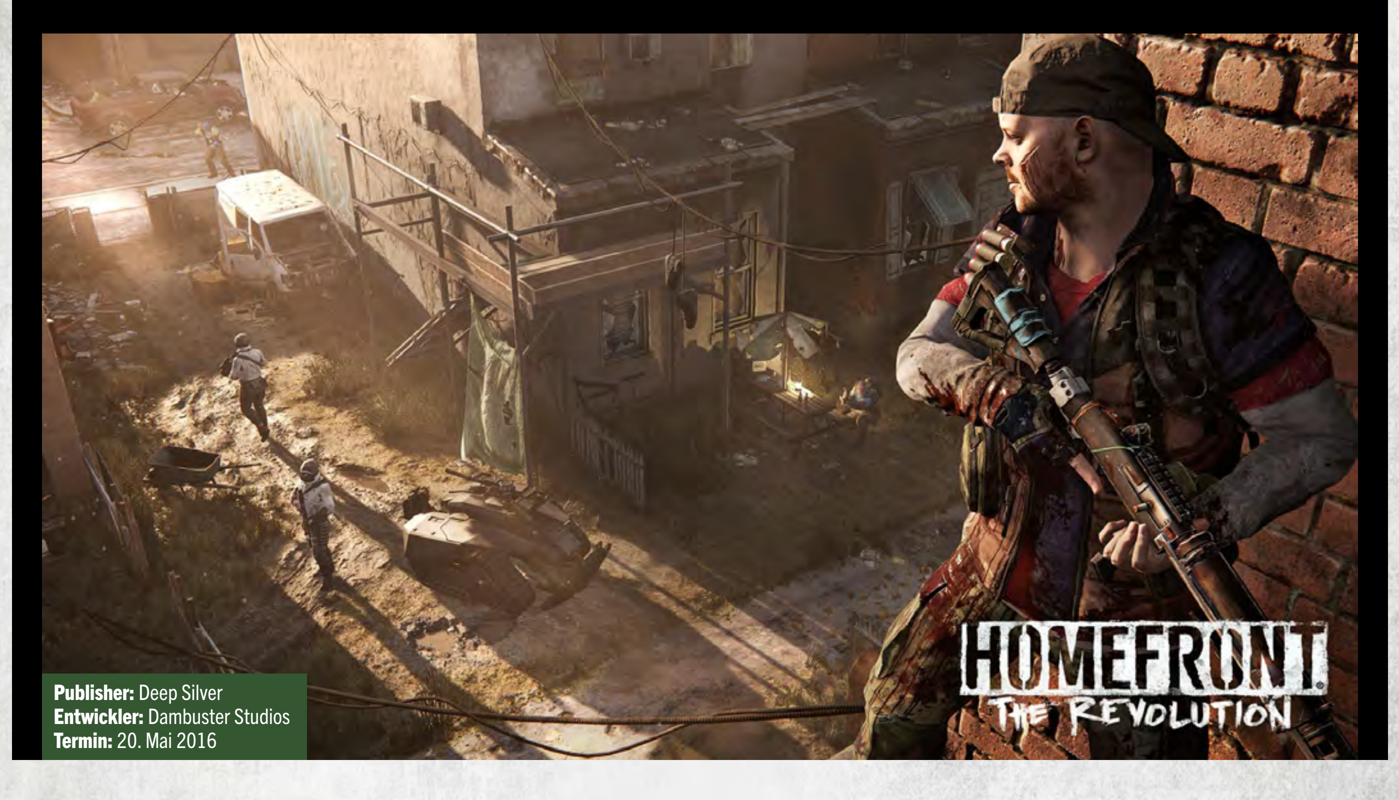
Ganze fünf Jahre lagen bei Crackdown 3 zwischen Ankündigung und Release, denn das Open-World-Action-Spiel wurde immer wieder verschoben, da es Probleme bei der Entwicklung gab und man wohl auch nicht mit der Qualität des Spiels zufrieden war. Und Microsoft brauchte schließlich einen guten Exklusivtitel. 2019 dachte man sich dann aber wohl: „Ach, kein Bock mehr. Besser wird's eh nicht.“ Man veröffentlichte also ein Spiel, das optisch ungefähr so ansprechend war wie ein rasierter Pavian. Fast sechs Jahre waren seit dem Launch der Xbox One vergangen und Crackdown 3 sah so unglaublich altbacken aus, dass es nicht mal auf der Xbox 360 Eindruck gemacht hätte. Ja, ja, die inneren Werte zählen, aber da hatte Crackdown 3 eben auch nix vorzuweisen. Sämtliche Gameplay-Evolutionen der letzten zehn Jahre wurden von den Entwicklern offenbar nicht beachtet, sodass Crackdown 3 auch hier hoffnungslos veraltet war. Es war gar nicht mal grauenerregend schlecht, aber so langweilig, belanglos und monoton, dass wir schon beim Gedanken an das Spiel schläfriger werden als ein Brummifahrer nach einer 15-Stunden-Schicht. Da der Release von Crackdown 3 noch nicht so lange her ist, lässt sich natürlich nicht sagen, ob das Franchise nicht doch nochmal zurückkommt. Allerdings legen wir uns fest, dass diese Serie erstmal tot ist. Die Auferstehung der Marke kann nach der letzten Enttäuschung nur durch ein Reboot erfolgen.



Publisher: Microsoft
Entwickler: Sumo Digital
Termin: 15. Februar 2019

Homefront: The Revolution

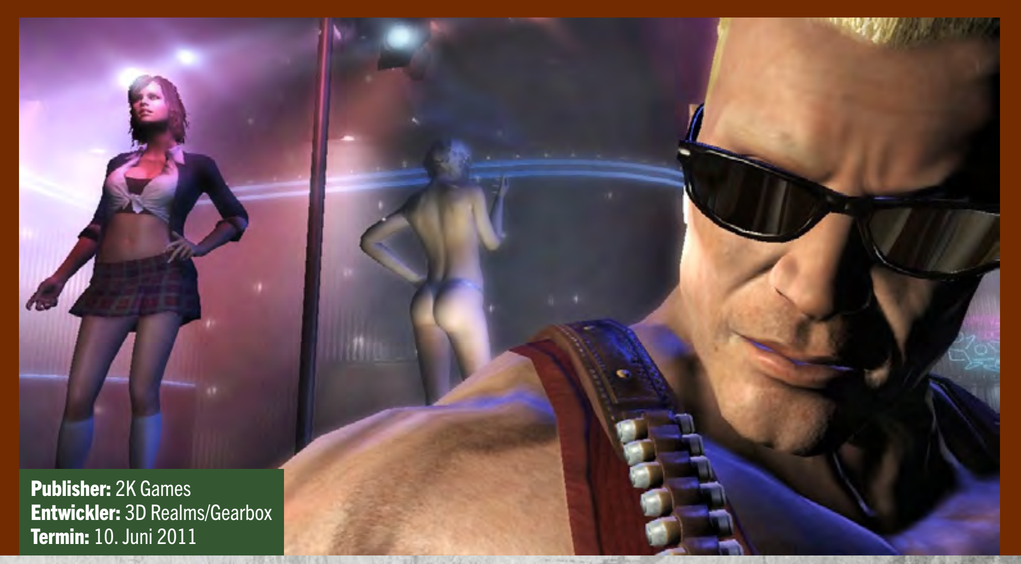
Wo wir gerade schon beim schläfrigen LKW-Fahrer waren, kommen wir jetzt zum Unfall. Okay, ganz so schlimm ist es nicht, aber Homefront: The Revolution war mindestens so enttäuschend wie es unsere Berufswahl für unsere Eltern war. Im Laufe der langen Entwicklungszeit von The Revolution gab es Publisher-Wechsel, die mit großen Veränderungen der Ausrichtung des Spiels einhergingen. Das schlussendlich von Deep Silver veröffentlichte Spiel war dann auch ziemlich unausgegoren. An allen Ecken und Enden merkte man, dass Homefront: The Revolution durchaus über Potenzial verfügte, das aber immer wieder von undurchdachten Features und einer gerade auf den Konsolen schlechten technischen Umsetzung torpediert wurde. Darüber hinaus machten die Gefechte aufgrund der unterbelichteten KI keinen Spaß, die Schleichmechanik funktionierte nicht richtig und die Framerate war auf den Konsolen so stabil wie die Dreierkette der deutschen Nationalmannschaft bei der EM. Schon das zuvor noch unter THQ-Label erschienene Homefront war nur mittelprächtig, doch das groß angepriesene The Revolution war ein richtiger Reinfall. Seit dem Release im Mai 2016 hat man nichts mehr von der Homefront-Reihe gehört und wir sind uns ziemlich sicher, dass das so bleibt. Nach zwei enttäuschenden Spielen ist das Franchise wohl verbrannt.



Publisher: Deep Silver
Entwickler: Dambuster Studios
Termin: 20. Mai 2016

Duke Nukem Forever

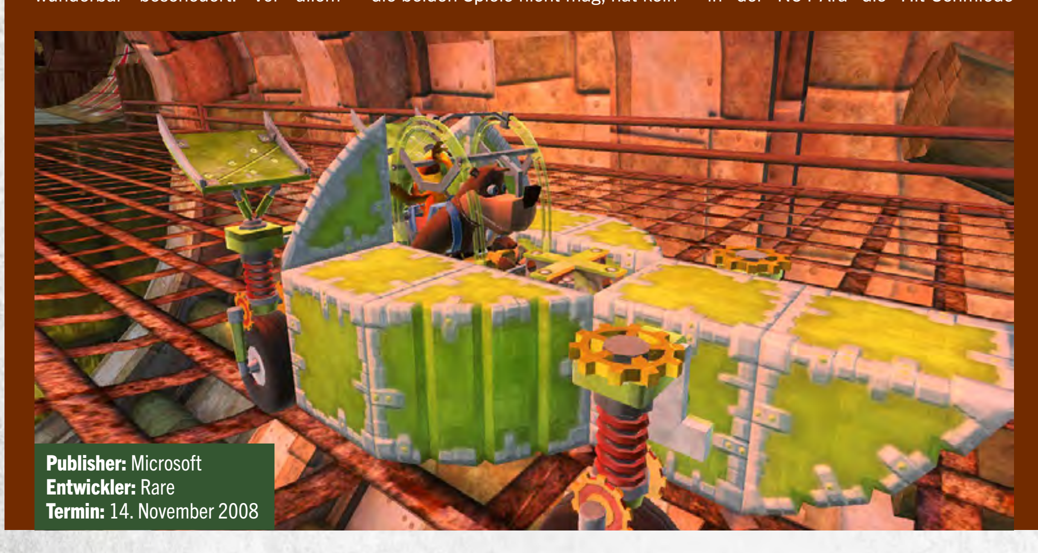
Tot geglaubt, wiederbelebt und dann doch noch gestorben. Was klingt wie ein typisches Erlebnis aus irgendeinem Multiplayer-Shooter, ist jedoch die Geschichte von Duke Nukem Forever, das 15 lange Jahre nach seiner Ankündigung endlich erschien und dafür sorgte, dass Gamer mal hinterfragten, ob es wirklich so schlau ist, Spiele vorzubestellen. Die beinahe unendliche Entwicklungsgeschichte von Duke Nukem Forever komplett aufzurollen, würde ewig dauern, deshalb hier die Kurzfassung: Nach dem Erfolg des 1996 erschienenen Duke Nukem 3D kündigte man im Folgejahr die Fortsetzung namens Forever an. Allerdings gab es so viele Probleme bei der Entwicklung, dass man bei 3D Realms ab 2001 dazu überging, bei der Frage nach dem Releasetermin mit „When it's done.", zu antworten. Tja, und das dauerte. 2009 verließen schließlich etliche Mitarbeiter 3D Realms und Publisher Take-Two verklagte das Entwicklerteam, weil es einfach nicht fertig wurde mit Duke Nukem Forever. Nun wusste man aber nicht, wie man das Projekt abschließen sollte, sodass die Rechte an 2K Games gingen, die die Borderlands-Macher Gearbox mit der Fertigstellung beauftragten. Im Juni 2011 kam Duke Nukem Forever dann endlich auf den Markt und war genau das, was man eigentlich von einem Spiel, das 15 Jahre durch die Entwicklungshölle ging, erwarten konnte: Es war in allen Belangen veraltet. Die Grafik war altbacken, das Game-Design stammte aus einer anderen Zeit und auch der ach so kultige Humor war mittlerweile überholt. Die alten Fans, die bis zuletzt an den Duke geglaubt hatten, waren enttäuscht und neue Fans konnten mit diesem Spiel nicht gewonnen werden. Dementsprechend schlecht verkaufte sich Duke Nukem Forever. So schön es ja war, dass der Titel doch noch auf den Markt kam, eine Fortsetzung ist nach diesem Debakel nicht wahrscheinlich.



Publisher: 2K Games
Entwickler: 3D Realms/Gearbox
Termin: 10. Juni 2011

Banjo-Kazooie: Schraube locker

Banjo-Kazooie und Nachfolger Banjo-Tooie waren absolut hervorragende 3D-Jump-&-Runs für das Nintendo 64. Das Heldenduo und überhaupt sämtliche Charaktere im Spiel waren wunderbar bescheuert. Vor allem Antagonistin Gruntilda sorgt mit ihren Hexenreimen für Lacher. Doch auch das Gamedesign allgemein war fantastisch und die Musik! Oh, diese Musik! Wir legen uns da fest: Wer die beiden Spiele nicht mag, hat kein Herz. Oder halt kein N64 gehabt. Dass die Banjo-Games so gut waren, war damals wenig verwunderlich, schließlich wurden sie von Rare entwickelt und das britische Studio war in der N64-Ära die Hit-Schmiede schlechthin. 2002 kaufte Microsoft jedoch Rare, einige Mitarbeiter verließen das Studio und die Spiele wurden langsam belangloser. 2008 erschien schließlich auch ein neuer Banjo-Kazooie-Teil für die Xbox 360. Die Fans der Vorgängerspiele freuten sich schon, erneut mit Bär und Vogel in ein witziges Hüpfspiel-Abenteuer aufzubrechen, doch Schraube locker war … anders. Es war kein 3D-Jump-&-Run mehr, sondern eher eine Art Vehikel-Bastel-Spiel. Es war also so überhaupt nicht das, was man von einem Banjo-Kazooie erwartete. Schraube locker war zwar nicht grottig und es verkaufte sich auch ganz ordentlich, dennoch war es eine riesige Enttäuschung und verärgerte die Fans. So sehr die ersten beiden Banjo-Kazooie-Teile geliebt werden, so verhasst ist Schraube locker. Kein Wunder also, dass man sich bis heute nicht mehr an ein weiteres Spiel der Reihe herantraute.

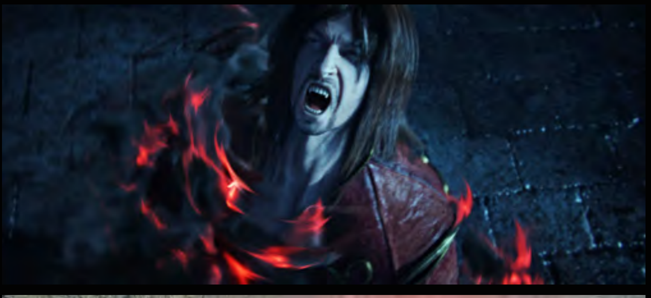


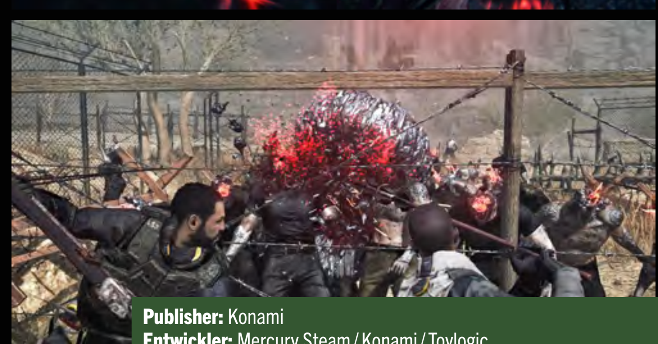
Publisher: Microsoft
Entwickler: Rare
Termin: 14. November 2008

Weitere Konami-Spiele

Ja, uns ist bewusst, dass wir mit Silent Hill: Downpour schon ein Konami-Spiel in der Liste hatten, aber wir müssen noch mal auf weitere Spiele zu Konami-Franchises eingehen, die in den letzten Jahren enttäuschten. Zwar sind deren Releases noch nicht so lange her, dass man die Marken endgültig für tot erklären kann, aber mehr als röchelnd und zuckend in der Ecke rumliegen, tun sie eben auch nicht. Da wäre zum Beispiel Castlevania: Lords of Shadow 2. Der erste Teil hatte zwar auch seine Macken, war jedoch der erste Ableger der traditionsreichen Reihe, dem es gelang, das Castlevania-Flair in die dritte Dimension zu bringen. Part Zwo hingegen hatte einige Probleme. Die Kämpfe machten Laune, doch das Pacing, das Design einige Abschnitte und vor allem das verhunzte Stealth-Gameplay sorgten dafür, dass der Titel viele Spieler enttäuschte.

Noch viel heftiger waren allerdings die Reaktionen der Gamer auf Metal Gear Survive 2018. Fans der Reihe waren nach dem Rosenkrieg zwischen Konami und Hideo Kojima eh nicht gut auf den Publisher zu sprechen und dann kam auch noch ein neues Spiel zum Metal-Gear-Franchise, mit dem der Serienschöpfer absolut nichts zu tun hatte. Noch schlimmer: Es hatte einen vollkommen anderen Gameplay-Ansatz. Es wirkte fast so, als habe man sich bei Konami gedacht „Hey, billige Survival-Spiele sind in. Lass mal eins machen. Wir klatschen da einfach den Metal-Gear-Namen drauf und es wird sich schon verkaufen." Ob das wirklich so war, wissen wir natürlich nicht, aber zumindest spielte sich dieser belanglose Survival-Brei so, dass man sich das Konzept von Konami genau so vorstellt. 2019 erschien dann auch noch Contra: Rogue Corps, ein Spiel das so grauenerregend schlecht war, dass man im ersten Moment nicht wusste, ob Konami diesen Murks ernst meinte. Die alten Contra-Teile waren geniale Action-Spiele, echte Klassiker, aber das hier wirkte eher wie ein Spiel gewordener Hundehaufen, in den jemand reingetreten war und ihn nun in dem verzweifelten Versuch, den Mist von seiner Sohle zu streifen, über den gesamten Bürgersteig verteilte. Auf unseren Bildschirmen sahen wir dann die Spuren dieses nicht zu gewinnenden Kot-Kampfes. Die Grafik war teilweise auf PS2-Niveau und spielerisch war Rogue Corps ungefähr so hochwertig wie ein angeschimmelter Big Mac. Rogue Corps ist ein Spiel, das allein beim Zuschauen schon mehr Schmerzen verursacht als ein Tritt in die Weichteile. Rogue Corps ist so grauenerregend, dass Monster vor dem Schlafengehen unter dem Bett nachsehen, ob sich das Konami-Spiel nicht dort versteckt. Wollte Gott die Menschheit strafen, ließe er Rogue Corps in unsere PCs und Konsolen regnen. Wir denken, wir haben uns klar ausgedrückt. Schlussendlich bleibt aber die Frage: Konami, was machst du nur mit deinen geilen Franchises? Wir hoffen sehr, dass PES nach der Free-2-Play-Umstrukturierung zu eFootball nicht auch noch in dieses Massengrab geworfen wird.





Publisher: Konami
Entwickler: Mercury Steam / Konami / Toylogic
Termin: 28. Februar 2014 / 22. Februar 2018 / 24. September 2019

Wir erheben mit unserer Liste hier natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit, es gibt ganz bestimmt noch einige Spielereihen, deren letzter Ableger einem Dolchstoß glich. Deshalb fragen wir euch, welche Spiele habt ihr direkt vor Augen, wenn es um Serienkiller geht? Schreibt uns gerne einen Leserbrief zu dem Thema. Da dieser Artikel zuerst online auf www.pcgames.de erschien und zahlreiche User uns bereits ihre Serienkiller nannten, können wir auch bereits ankündigen, dass in absehbarer Zukunft ein zweiter und vielleicht sogar ein dritter Teil dieses Specials erscheinen wird.

RETRO

Brütal Legend

Nach Psychonauts verwirklichte Tim Schafer seinen Traum von einem epischen Heavy-Metal-Abenteuer. Ein fantastischer Flop, der an Kreativität kaum zu überbieten war.

Von: Felix Schütz

Selbst eingeschworene Fans werden zugeben müssen, dass Brütal Legend nicht perfekt war. Es hatte seine Probleme, bei der offenen Welt, den Fahrsequenzen, den Bossen, dem berüchtigten Strategiepart. Und doch: Ich halte das Spiel für ein verkanntes Juwel. Eines, das vielleicht keine absoluten Top-Wertungen, aber zumindest viel mehr Aufmerksamkeit verdient hätte. Warum Brütal Legend bis heute keine Neuauflage spendiert bekam, werde ich deshalb nie verstehen: Wie schon beim ersten Psychonauts, das endlich seine verdiente Fortsetzung erhalten hat, wäre auch ein Brütal Legend Remastered lange überfällig!

Flop mit Kult-Charakter

12 Jahre ist es her, seit Double Fine sein zweites und bislang größtes Werk abgeliefert hat. Brütal Legend war ambitioniert, leidenschaftlich, herrlich kreativ – und es hatte einen ohrenbetäubenden Soundtrack, der Seinesgleichen sucht.



Die Mimik der Charaktere kann sich auch noch absolut sehen lassen. An den Animationen war sogar eine Expertin mit Pixar-Erfahrung beteiligt.



Liebeserklärung an die Rock-Musik: Das wunderschöne Hauptmenü von Brütal Legend sucht Seinesgleichen.



Die Kämpfe sind effektvoll in Szene gesetzt, spielen sich aber nur okay. Vor allem Eddies Waffenauswahl lässt auf Dauer zu wünschen übrig.

Hervorragende Sprecher: Der rüstige Alt-Rocker Ozzy Osbourne liefert als Guardian of Metal eine hinreißende Performance ab.

Die Verkaufszahlen enttäuschten trotzdem, was vielleicht auch an seiner bewegten Geschichte lag: Brütal Legend wurde während der Entwicklung von Publisher Activision fallen gelassen, später von EA aufgegriffen und musste sich dazwischen noch durch einen hässlichen Rechtsstreit kämpfen. Das sorgte für negative Schlagzeilen, die man dem Spiel kaum vorwerfen konnte, seinem Image aber nicht halfen. Vor allem aber hat das Marketing versagt: Trotz wohlwollender Previews, gigantischem Soundtrack und jeder Menge Starpower gelang es den Verantwortlichen nicht, der Zielgruppe zu verklickern, warum Brütal Legend mehr war als „nur" ein weiteres buntes Action-Adventure.

Dabei reichten eigentlich schon ein paar Minuten im Hauptmenü, um zu wissen, dass Brütal Legend etwas Besonderes war. Nach einem kurzen Intro-Video mit Schauspieler Jack Black (der auch im Spiel die Hauptfigur vertont) lande ich in einem gefilmten Menü, das nur aus einer Schallplatte besteht, die auf einem Tisch liegt. Hände öffnen andächtig die herrlich gestaltete Papierhülle, drehen sie auf Knopfdruck um, ziehen die LP heraus, untermalt von aufpeitschender Rockmusik. So baut man Stimmung auf! Und es schafft Erinnerungen, die sich einbrennen: Für mich hat Brütal Legend eines der schönsten Hauptmenüs aller Zeiten.

Mehr Metal geht nicht!

Brütal Legend geht auf ein Konzept zurück, das Tim Schafer viele Jahre mit sich herumschleppte. Die Geschichte handelt von dem Roadie Eddie Riggs, der durch einen Unfall in eine abgefahrene Fantasy-Welt transportiert wird. Double Fine hat das Setting wie ein spielgewordenes Plattencover inszeniert: Gigantische Statuen in Gitarrenform säumen die Landschaft, Chrom und Flammen dekorieren nahezu jede Szene. In dieser Welt ist Rockmusik pure Kraft und Magie, wer hier die Saite einer Gitarre zupft, setzt Gegner in Brand oder lässt Blitze vom Himmel zucken. Der lässige Eddie fühlt sich wie zu Hause: Mit Charme, Witz und einer mächtigen Axt prügelt sich der stämmige Roadie fröhlich durch dämonische Gegnerhorden, gabelt unterwegs Verbündete auf und nimmt es schließlich mit einem dämonischen Oberschurken auf, der die Menschen unterdrückt.

Volle Starpower

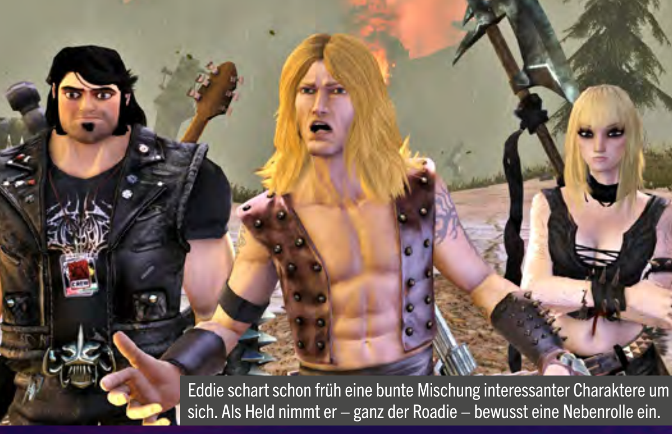
Nicht nur die Geschichte selbst ist herrlich abgefahren, auch die Figuren überzeugen auf ganzer Linie: Eddie wird von Jack Black gesprochen, die perfekte Rolle für den Schauspieler (King Kong, School of Rock) und Musiker (Tenacious D), der hier eine Glanzleistung abliefert. Unterwegs trifft Eddie außerdem wunderbar verschrobene Charaktere, für die Double Fine namhafte Sprecher an Land ziehen konnte: Der lässige Kill Master wird von Motörhead-Legende Lemmy Kilmister gesprochen, Rob Halford (Judas Priest) verkörpert den irrsinnig haarigen Glam-Metal-Schurken Lionwhyte und Ozzy Osbourne legt eine astreine Performance als schriller Guardian of Metal hin. Jack Blacks Band-Kumpel Kyle Gass (Tenacious D) hat einen Gastauftritt, Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) mimt den diabolischen Dämon Doviculus und die beliebte Jennifer Hale (Mass Effect) spricht Ophelia, in die sich Eddie Hals über Kopf verliebt. Double Fine verlässt sich aber nicht nur auf große Namen: Die Dialoge sind erstklassig geschrieben und sprühen vor Charme und Witz. Die Cutscenes stehen dem in nichts nach, sie sind flott geschnitten und sauber inszeniert, das macht auch heute noch eine Menge Spaß.

Der Comic-Look des Spiels ist außerdem prima gealtert, da sich Double Fine schon damals weniger auf moderne Grafikfeatures, sondern auf ein stimmiges Design verlassen hat. So machen die Charaktere immer noch was her, denn für die Gesichter konnte Double Fine damals eine echte Expertin anheuern: Tasha Sounart hatte zuvor bei Pixar gearbeitet und war dort für die Animationen in Filmen wie Toy Story 2, Die Monster AG oder Findet Nemo zuständig. Für Brütal Legend verpasste sie den Charakteren eine ausdrucksstar-



Cool inszeniert: Mehrmals muss Eddies Crew mit dem Tour-Bus durch die Landschaft brettern, während wir Angreifer abwehren.


Kreatives Design, coole Ideen und ein irrer Soundtrack machen Brütal Legend auch heute noch spielenswert.


Eddie schart schon früh eine bunte Mischung interessanter Charaktere um sich. Als Held nimmt er – ganz der Roadie – bewusst eine Nebenrolle ein.

ke Mimik, die trotz der veralteten Technik immer noch sehr gut zur Geltung kommt.

Spiel mir den Facemelter

So fantastisch die Atmosphäre auch war, konnte das Gameplay ein paar Defizite nicht verbergen. Die Bosskämpfe sahen zum Beispiel klasse aus, spielten sich aber etwas hakelig und ungenau. Auch Eddies Waffen – eine Axt und eine Blitze spuckende Gitarre – waren zwar cool, aber auf Dauer auch zu wenig. Zwar konnte man per Minigame im Guitar-Hero-Stil noch ein paar Zauber rauspfeffern, die Gegnern im Umkreis kurzerhand das Gesicht wegschmolzen, doch auch das nutzte sich nach einer Weile spürbar ab. Im Gegensatz zu Psychonauts war Brütal Legend auch kein Platformer, es gab also keine Geschicklichkeitseinlagen, die das Geschehen aufgelockert hätten.

Stattdessen gab's ein Auto. Und was für eins! Eddie schraubt sich seine Karre selbst zusammen, blitzblanker Chrom, Totenschädel, riesige Auspuffrohre, aus denen Flammen herausschießen – der TÜV hätte da nein gesagt. Die Karre hat ihre großen Auftritte immer dann, wenn Eddies Crew mit dem Tour-Bus von einem Ort zum nächsten düsen muss und unterwegs von dämonischen Motorradfahrern angegriffen wird. Es gibt außerdem mehrere toll inszenierte Fluchtsequenzen, in denen man wie von Sinnen durch eine festgelegte Strecke brettert. Diese Abschnitte sind zwar überaus atmosphärisch, verzeihen aber kaum Fehler. Wer mal irgendwo hängen bleibt, muss die Sequenz wiederholen.

Tolle Ideen in leerer Open-World

Nach ein paar Stunden wird Eddie dann in die offene Spielwelt entlassen, die sich nur mit dem Auto vernünftig erkunden lässt. An ihr scheiden sich die Geister: Manche lieben das Gefühl, durch diese wunderbar stilisierten Landschaften zu brettern, die vollgestopft sind mit Metal-Symbolik und Sammelkram, mit dem man Eddies Ausrüstung verbessern und neue Musikstücke freischalten kann. Andere finden die Welt einfach zu leer und leblos, da es kaum Nebencharaktere und Zusatzgeschichten zu entdecken gibt. Auch das Fahrgefühl lässt immer wieder mal zu wünschen übrig; obwohl man natürlich kein vollwertiges Rennspiel erwarten konnte, nutzt sich das Open-World-Konzept nach einer Weile einfach ab.

Die Hauptquestreihe glänzt dafür mit fantastischen Momenten, die auch die Open-World-Erkundung locker wieder ausgleichen: Da muss man beispielsweise eine riesige Metallspinne verkloppen, um ihre Chromseide zu ernten, mit der Lemmy seinen heilenden Bass bespannen kann. Oder man stürmt eine Mine, in der liebenswert-doofe Headbanger als Sklavenarbeiter gehalten werden, die mit ihren gigantischen Schädeln das Gestein zertrümmern.

Echtzeitstrategie: Die Stage Battles

Und dann gibt es da noch die besonderen Momente, die Brütal Legend weit vom Einheitsbrei abheben: die Stage Battles. Das sind spezielle Schlachten gegen eine größere Dämonenarmee, die nach dem Konzept eines Echtzeitstrategiespiels aufgebaut sind. Fachmann Eddie kann hier sein ganzes Können anwenden: Seine Crew leitet er an, eine Bühne zu errichten, sie dient als Einsatzzentrale und muss um jeden Preis verteidigt werden. An Seelenquellen werden anschließend Fanartikel-Shops aufgebaut, um die Energien der Metal-Jünger anzuzapfen – auf diese Weise gelangt Währung aufs Spielerkonto. Die investiert man dann in Truppen, die nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip aufstellt sind: Motorradkämpfer, Headbanger, Scharfschützen oder Roadies, die gigantische Lautsprecher auf ihren Rücken schleppen, mit denen sie Feinde aus der Ferne mit tödlichen Rückkopplungswellen umnieten.

Fast jede Einheit hat außerdem eine Kombo-Aktion, denn Eddie ist natürlich auch selbst in den Bühnenschlachten unterwegs: Auf Knopfdruck mischt er sich beispielsweise unter eine Gruppe Headbanger und mäht dann als alles niederknüppelnder Moshpit eine Schneise in die feindlichen Reihen. Dank seiner dämonischen Flügel kann Eddie außerdem blitzschnell über das Schlachtfeld hinwegfliegen, dadurch betrachtet er das Geschehen meistens von oben und man behält den Überblick.

Die RTS-Schlachten spielen sich chaotisch, haben kaum taktischen Tiefgang – aber sie funktionieren. Den Nerv vieler Spieler trafen sie damals allerdings nicht, was auch damit zusammenhing, dass viele anfangs gar nichts von ihnen wussten: Double Fine hatte das Feature zwar vor Release enthüllt, doch das bekamen viele schlichtweg nicht mit. Auch die spielbare Demo zeigte nichts davon. Ein Fehler, wie die Entwickler später selbst zugaben. Die Stage Battles stellten nämlich den kompletten Mehrspielermodus dar, in dem die Spieler


Liebenswert: Die treudoofen Headbanger vereint Eddie zu einer schlagkräftigen Truppe. Mit ihnen kann er sogar einen Moshpit bilden.


Seine dämonischen Flügel darf Eddie nur in den Echtzeitstrategieschlachten einsetzen. So behält er einen besseren Überblick.

Motörhead-Legende Lemmy Kilmister (1945 - 2015) spricht den Kill Master, einen lässigen Heiler mit einer Vorliebe für Metallspinnen.

aus mehreren Fraktionen wählen und gegeneinander antreten konnten. Da ist also viel Entwicklungszeit hineingeflossen, die sich letztendlich nicht ausgezahlt hat: Brütal Legends Multiplayer konnte keine dauerhafte Community aufbauen und verpuffte so schnell, wie er gekommen war. Das ist auch deshalb tragisch, weil das gesamte Spiel ursprünglich als Echtzeitstrategie-Titel mit hohem Actionanteil konzipiert war. Den Wandel zum Open-World-Action-Adventure vollzog man erst im Laufe der Entwicklung.

Damit ist Brütal Legend ein Spiel, das vielleicht zu viel auf einmal versuchte: Epische Story, Action-Kämpfe, Open-World-Erkundung, Rennspiel, Echtzeitstrategie und Multiplayer – das hätte so manches Team völlig überfordert. Double Fine dagegen hat es tatsächlich geschafft, alles irgendwie unter einen Hut zu bekommen und noch dazu eine gute Geschichte mit tollen Charakteren zu erzählen. Vom irren Design und dem Hammer-Soundtrack mal ganz zu schweigen. Ich finde: Das ist eine Wahnsinnsleistung, die nicht genug gewürdigt wurde.

Double Fine: Das (vorläufige) Ende von AAA-Produktion

Für Double Fine war danach erst mal Schluss mit großen Titeln: Brütal Legend bekam zwar gute Kritiken, schlug aber längst nicht so ein, wie man es gehofft hatte. Die später veröffentlichte PC-Fassung machte das Spiel zwar einer breiteren Masse zugänglich, doch zu einem Kult-Hit wurde es trotzdem nie. Ein geplanter Nachfolger wurde gecancelt. Double Fine konzentrierte sich stattdessen auf kleinere Spiele, die parallel von mehreren internen Teams entwickelt wurden: Es entstanden schräge Titel wie Stacking, Iron Brigade oder Costume Quest, man versuchte sich an anderen Genres, erschuf drei tolle Remaster-Versionen von Lucas-Arts-Klassikern, definierte Kickstarter über Nacht buchstäblich neu. Egal ob mit Rundentaktik (Massive Chalice), Adventure (The Cave), Rogue-like (Rad), Kinect-Titeln (Once Upon A Monster), Mobile-Strategie (Middle Manager of Justice) oder VR-Abenteuer (Psychonauts in the Rhombus of Ruin) – Double Fine ließ kaum eine Chance ungenutzt, um neue Erfahrungen zu sammeln und finanziell wieder auf die Beine zu kommen. Von Spielen im Format eines Brütal Legend ließ Tim Schafers Team dagegen die Finger. Bis heute! Psychonauts 2 ist das erste Großprojekt des Studios, seit ich mit Eddie Riggs durch seine fantastische Metal-Welt gebrettert bin. Und es ist fantastisch geworden, viel besser als man nach so langer Zeit erwarten konnte! (Ihr findet den Test in dieser Ausgabe.) Ich hoffe wirklich, dass es diesmal seine Kundschaft findet. Dass Double Fine wieder eine Zukunft in AAA-Spielen sieht. Dass ihr Herz für Metal immer noch so leidenschaftlich brennt wie vor 12 Jahren.

Kurz gesagt: Ich hoffe immer noch auf Brütal Legend 2. Es wäre verdammt nochmal an der Zeit. ❑


In der Welt von Brütal Legend ist Rockmusik Kraft und Magie. Wer hier die Saiten einer Gitarre zupft, sprengt Gegner kurzerhand aus dem Weg.



Zauber werden mit einem kleinen Guitar-Hero-Minispiel aktiviert. Das ist anfangs noch lustig, nutzt sich aber schnell ab.



Blizzards Niedergang

Wie sich eine Firma in wenigen Jahren selbst zerlegt

Was ist nur mit Blizzard los? Die einst beliebte Spieleschmiede zerlegt sich seit Jahren gekonnt selbst. Wir fassen die Geschichte von Blizzards Niedergang für euch zusammen.

Von: Christian Schmid & Maria Beyer-Fistrich

Der Spieler-Liebling Blizzard ist tief gefallen. Sein über die Jahre hinweg drohender Absturz scheint mit den zwei Klagen der letzten Wochen und den damit einhergehenden Erkenntnissen vollendet. Es gab zwar dramatische Umstrukturierungen und Heilsversprechen, doch der Ruf des Entwicklerstudios ist schwer angeschlagen; Spieler und Angestellte sind wütend und desillusioniert. Wir werfen einen Blick auf die Firmengeschichte und fassen für euch die wichtigsten Punkte zusammen. Dabei konzentrieren wir uns vor allem auf die letzten drei Jahre, denn hier häuften sich die Vorfälle, die Blizzards Reputation letzten Endes zerstörten. Eine Chronologie des Abstiegs.

Vorspiel: Die Jahre 2007 bis 2017

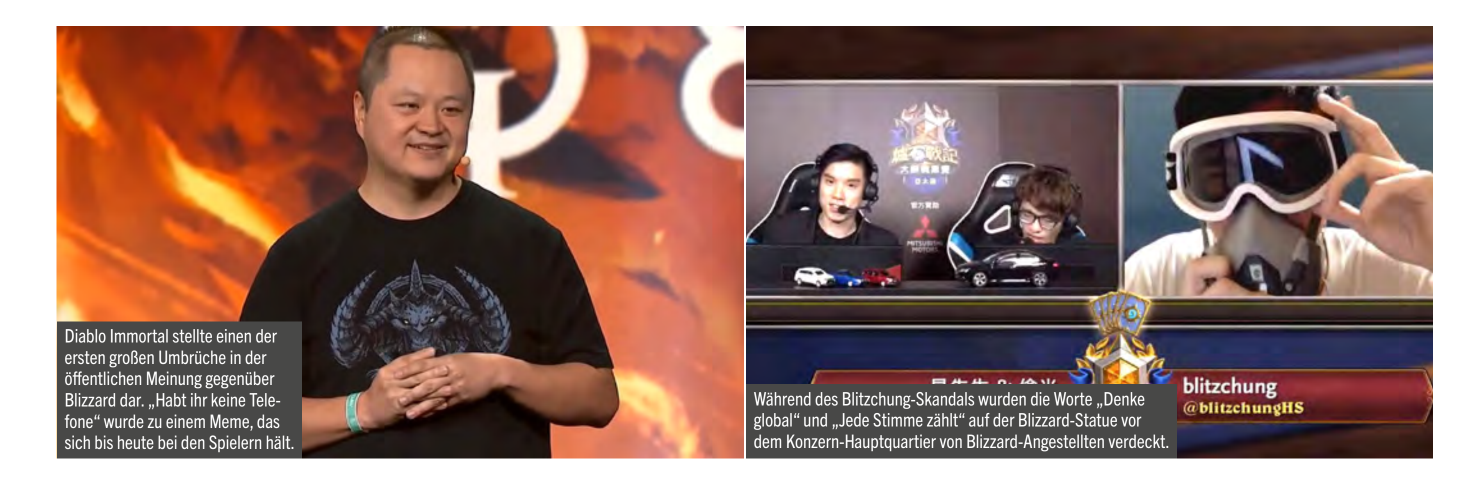
Im Jahr 2007 fusionieren Vivendi Games/Blizzard und Activision zu dem Konzern, der inzwischen als Activision Blizzard bekannt ist. Während dieser Zeit hat Blizzard mit Activision lediglich die Fusion gemein, denn die typischen Blizzard-Spiele werden immer noch in Eigenregie entwickelt und über den Medienkonzern Vivendi veröffentlicht. Im Jahr 2013 ist es schließlich so weit: Activision Blizzard kauft sich von Vivendi frei. Bobby Kotick investierte dabei übrigens auch eigenes Vermögen. Er beginnt dann damit, das Unternehmen mit seinen eigens ausgesuchten Managern zu versehen. Im Jahr 2017 droht der erste Umbruch, als Blizzards Einnahmen sinken und Activision daraufhin dem Entwicklerstudio das Budget kürzt und auf die Veröffentlichung von mehr Spielen in kürzerer Zeit besteht.

2018: Battle for Azeroth und Diablo Immortal

Als im Jahr 2018 Battle for Azeroth auf den Beta-Servern startete, machten die Spieler ihrem Unmut in den Foren Blizzards Luft: Die Systeme der Erweiterung, allen voran die Azerit-Rüstung, waren zu verwirrend, zu unbefriedigend und nicht das, was man sich von dem Feature erhofft hatte.

Anstatt jedoch ihrer Spielerschaft Rede und Antwort zu stehen, schlossen sich bei Blizzard die Türen und das Spielerfeedback wurde schlichtweg ignoriert. Im August 2018 startete die Erweiterung samt aller bisher kritisierten Features. Im September betrat Game Director Ion Hazzikostas die Bühne und entschuldigte sich in aller Form bei der Spielerschaft. Die Kommunikation zwischen der Community und dem Development-Team sollte sich verbessern und die angesprochenen Probleme beseitigt werden. Einen Monat später verließ Blizzard-Mitgründer Mike Morhaime das Studio und J. Allen Brack übernahm den Posten des Präsidenten.

Im November des Jahres fand schließlich die berüchtigtste Blizzcon der Geschichte statt: Nach dem schwachen Vorjahr und dem Battle-for-Azeroth-Durcheinander benötigte das Studio dringend einen Hit. Spieler wetteten darauf, dass im Haupt-Panel der Blizzcon Diablo 4 vorgestellt werden würde – und sie behielten immerhin zur Hälfte recht. Ausgerechnet das Mobi-



Diablo Immortal stellte einen der ersten großen Umbrüche in der öffentlichen Meinung gegenüber Blizzard dar. „Habt ihr keine Telefone“ wurde zu einem Meme, das sich bis heute bei den Spielern hält.

Während des Blitzchung-Skandals wurden die Worte „Denke global“ und „Jede Stimme zählt“ auf der Blizzard-Statue vor dem Konzern-Hauptquartier von Blizzard-Angestellten verdeckt.

le-Game Diablo Immortal stellt die Hauptattraktion der Veranstaltung dar. Sätze wie „Habt ihr keine Telefone“ und „Ist das ein verspäteter Aprilscherz“ wurden zum Meme. Auch wenn BfA einen schwachen Start hinlegte und die Stimmung eher Verhalten war, stellte Diablo Immortal in vielen Köpfen den Zeitpunkt dar, an dem der Ruf Blizzards zum ersten Mal dramatisch wankte. Der Titel sollte zudem nur für mobile Geräte erscheinen. Im Dezember fügte Blizzard seinem Sarg einen weiteren Nagel hinzu, als sie praktisch über Nacht die Profi-Szene von Heroes of the Storm abservierten: Selbst Pro-Gamer, Teams und Manager erfuhren zum gleichen Zeitpunkt wie alle anderen Spieler, dass das Development-Team des Titels drastisch gekappt und die E-Sports-Szene nicht mehr unterstützt würde. Damit wurden Karrieren praktisch über Nacht beendet.

2019: Blitzchung und Massenentlassungen

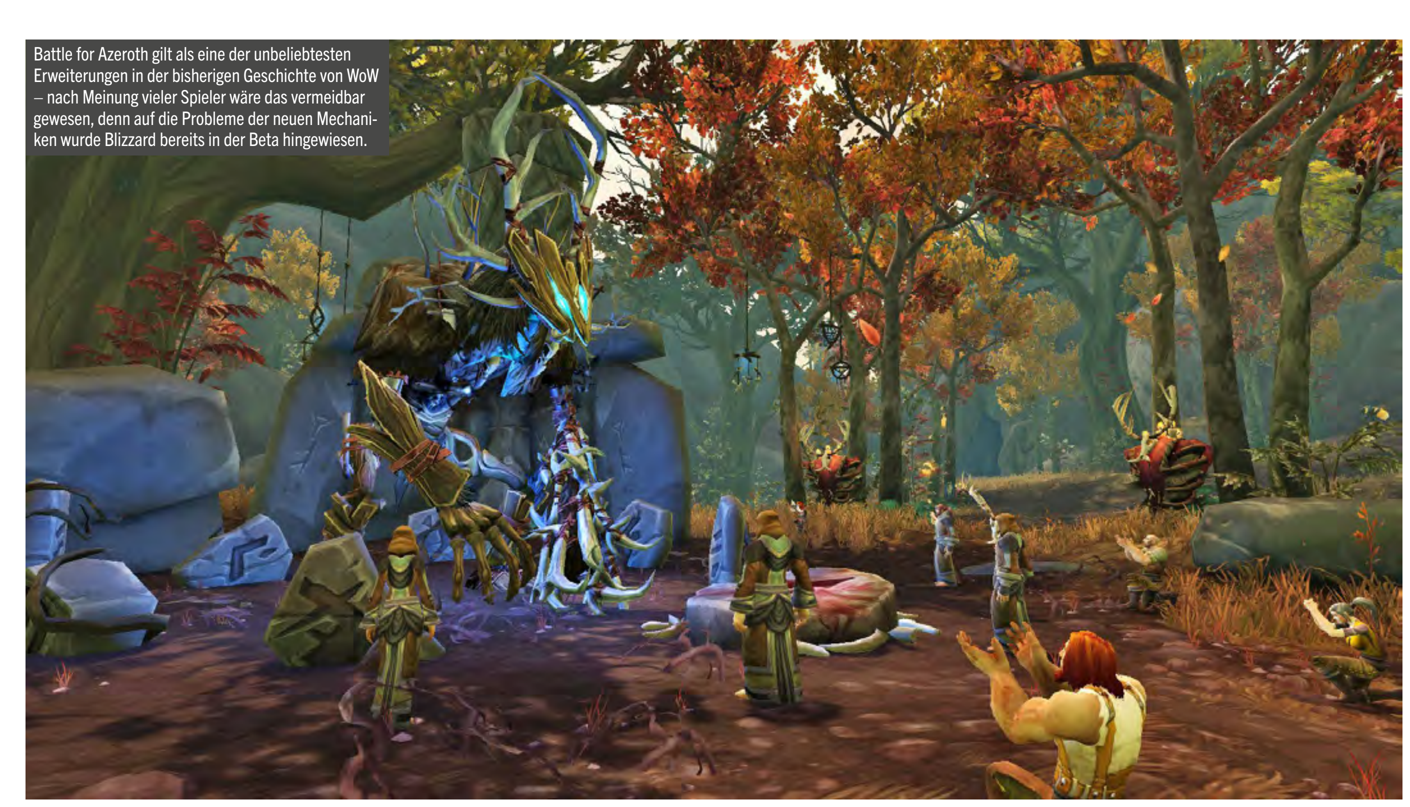
Das Jahr 2019 begann für Blizzard mit einem langen Twitter Post des Angestellten Julian Murillo-Cuellar, in dem er sich über Belästigungen und rassistische Äußerungen im Hearthstone-eSports-Team beschwerte. Der im Jahr 2016 geschehene Zwischenfall wurde von Julian zum HR-Team des Konzerns getragen, wo man ihm mitteilte, dass er „kein Teamplayer“ sei und es „schwierig sei, mit ihm zu arbeiten.“

Wenig später trat Bobby Kotick ans Rednerpult und teilte seinen Angestellten in einem Atemzug mit, dass Activision Blizzard im Jahr 2018 zwar Rekordgewinne einfuhr, trotzdem aber 800 Mitarbeiter in allen Bereichen entlassen würden. Entwicklerteams wurden zwar nicht angetastet, doch die IT-, Esports- und Community-Bereiche von Blizzard besaßen mit einem Mal kaum noch Mitarbeiter. In der Jahresmitte nahm daraufhin ein weiteres Gründungsmitglied seinen Hut: Frank Pearce verließ die Firma nach fast 30 Jahren. Frank zeichnete sich durch seine Rolle als Executive-Producer für Warcraft 3 und alle WoW-Erweiterungen bis einschließlich Mists of Pandaria aus.

Als vor dem Hintergrund der Unruhen in Hongkong der Hearthstone-Pro-Spieler Chung „Blitzchung“ Ng Wai für ein Jahr gesperrt wurde, begann der öffentliche Druck auf Blizzard zu wachsen. Blitzchung sprach sich während eines Interviews für die Unabhängigkeit Hongkongs aus – woraufhin selbst die taiwanesischen Kommentatoren gefeuert wurden, die während dieses Moments anwesend waren. Wichtig: Blitzchung brach explizit eine der Regeln des Turniers. Das Timing und der politische Hintergrund waren jedoch so unglücklich das der Schluss nahe Lag, dass Blizzard seine fernöstlichen Interessen schützen wollte, denn China nimmt einen großen Teil des Gaming-Marktes ein. Das Ergebnis waren Proteste vor der Blizzcon, die Einschaltung von Menschenrechtsorganisationen und sogar ein parteiübergreifender Brief der amerikanischen Regierung, die Sperre Blitzchungs rückgängig zu machen.

2020: Warcraft 3 Reforged

Die Features von Warcraft 3: Reforged klangen zunächst hervorragend: Neu eingesprochene Dialoge, HD-Grafik samt neuer Modelle und ein verbessertes Interface. Der Trailer auf der Blizzcon 2018 machte Lust auf mehr. Was allerdings im Jahr 2020 auf den Markt kam, hatte damit nicht mehr viel gemein: Die neuen Sprecher wurden gestrichen und die Umgebungsgrafik konnte mit den Trailern nicht mithalten.

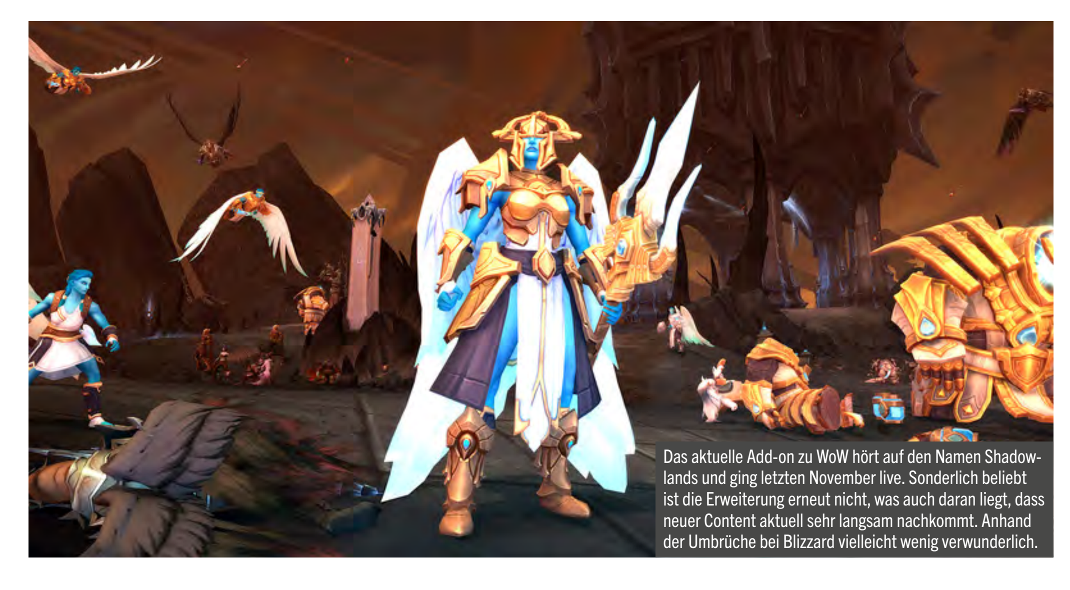


Battle for Azeroth gilt als eine der unbeliebtesten Erweiterungen in der bisherigen Geschichte von WoW – nach Meinung vieler Spieler wäre das vermeidbar gewesen, denn auf die Probleme der neuen Mechaniken wurde Blizzard bereits in der Beta hingewiesen.

Am härtesten traf es jedoch Langzeitfans, die mit einem Mal keine Clans mehr nutzen oder offline spielen durften – Features, die im alten Warcraft 3 noch enthalten waren. In der Endnutzervereinbarung sicherte sich Blizzard außerdem die Rechte an allen Mods für WC3:R. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, nahm Reforged in den Spielebibliotheken automatisch den Platz des Originals ein. Wer das alte Warcraft 3 spielen wollte, musste wohl oder übel eine Original-CD erstehen.

Die Situation wurde so dramatisch, dass der damalige Präsident J. Allen Brack sich sogar förmlich bei der Spielerschaft entschuldigte. In einem Bloomberg-Bericht aus dem Jahr 2021 bestätigten sich schließlich die Sorgen der Spieler: Der katastrophale Zustand von Reforged entstand (erneut) durch die Handlungen Activisions, die innerhalb des Projektes nicht nur Misswirtschaft betrieben, sondern auch das Budget des Titels drastisch kürzten.

Mitte des Jahres meldete sich ein Hearthstone-Spieler mit dem Nickname Savjz zu Wort, dessen Frau im Rahmen der Entlassung von 800 Blizzard-Angestellten im Vorjahr auf Jobsuche war. Als herauskam, das seine Frau auf Twitter das Unternehmen kritisierte, wurde Savjz nicht mehr zu Hearthstone-Turnieren eingeladen. Nach einigen gegenseitigen Anschuldigungen wurde der Spieler von der „Schwarzen Liste" entfernt und darf nun wieder an den offiziellen Turnieren teilnehmen. Besonders bitter: Zur gleichen Zeit schrieb Blizzard 2.000 neue Jobs aus. Die Entlassungen aus dem Vorjahr schienen nun besonders willkürlich und ungerechtfertigt. Gegen Ende des Jahres begannen Blizzard-Mitarbeiter, in anonymen Gruppen ihr Gehalt zu vergleichen und stellen dabei enorme Unterschiede fest.



Das aktuelle Add-on zu WoW hört auf den Namen Shadowlands und ging letzten November live. Sonderlich beliebt ist die Erweiterung erneut nicht, was auch daran liegt, dass neuer Content aktuell sehr langsam nachkommt. Anhand der Umbrüche bei Blizzard vielleicht wenig verwunderlich.

Ebenfalls im Jahr 2020 verließ Creative Director Alex Afrasiabi plötzlich das Unternehmen. Spieler bemerkten seinen Arbeitswechsel erst, als sie sein Linked-In-Profil besuchten und dort die Veränderungen wahrnahmen.

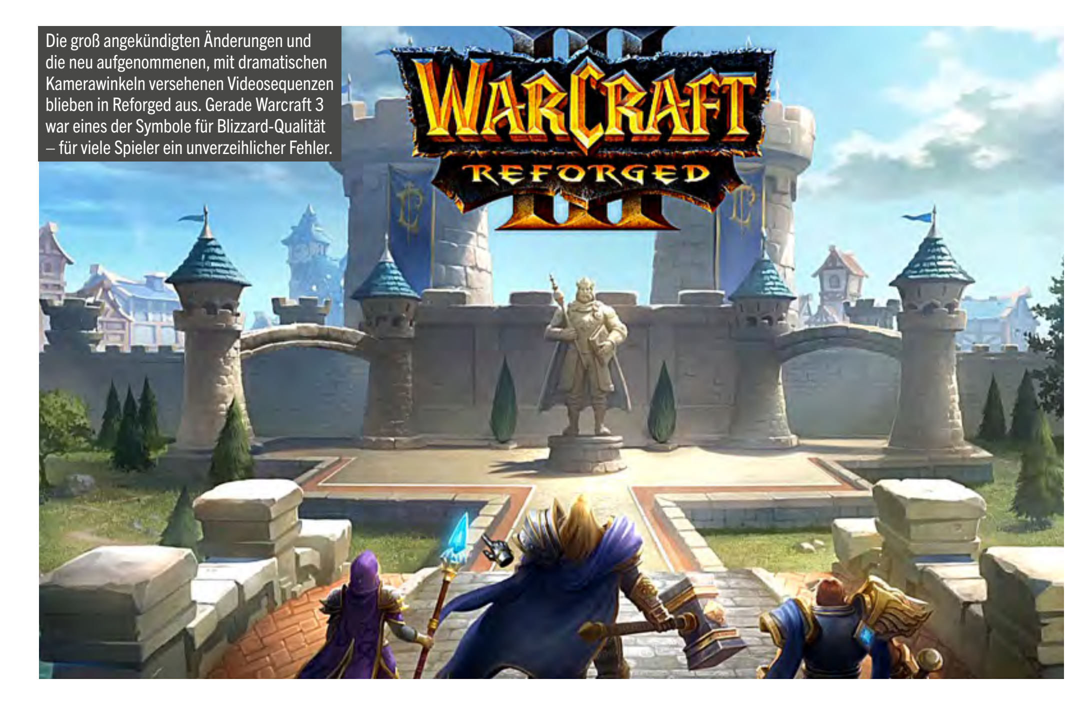
2021: Klagen wegen sexueller Diskriminierung

Das Jahr begann nicht gut für Blizzard: Mit Frances Townsend heuerte das Unternehmen eine berüchtigte Bush-Ära-Politikerin an, die zu ihrer Zeit de facto als das Gesicht im Kampf gegen den Terror fungierte und Handlungen wie Waterboarding und Schlafentzug als unbedingt nötig verteidigte. In ihrer Rolle als Chief Compliance Officer soll sie nun bei dem Konzern dafür sorgen, dass die Spiele Blizzards die Regularien verschiedener Länder einhalten. Townsend machte zuletzt von sich reden, als sie im Zuge der Anklagen Artikel veröffentlichte, die Whistleblower als „Gefahr für ein Unternehmen" bezeichneten. Mit Brian Bulatao heuerte Blizzard zudem einen bekannten Trump-Verwalter als Chief Administration Officer an. Im April des Jahres 2021 nahm Jeff Kaplan seinen Hut, der für fast 20 Jahre bei Blizzard arbeitete und vor allem für seinen Einsatz im Bereich des Overwatch-Franchise berühmt wurde. Fast alle alten Gesichter wurden inzwischen durch neue Manager ersetzt.

Im Juli 2021 war es schließlich so weit: Das „California Department of fair Employment and Housing" gab bekannt, dass es im Zuge einer zwei Jahre andauernden Ermittlung Klage gegen Activision Blizzard erhebt. Die Anschuldigungen: Sexuelle Belästigung und Diskriminierung. Die Klage enthält anonyme Berichte, denen zufolge Mitarbeiter sich bei Blizzard „ständigen sexuellen Belästigungen, körperlichen Zudringlichkeiten und unfairen Beförderungspraktiken" ausgeliefert sehen. Der ehemalige Creative Director Alex Afrasiabi und Präsident J. Allen Brack werden in dem Dokument explizit genannt. Brack, weil er die Belästigungskultur geduldet und ihr keinen Einhalt geboten hatte und Afrasiabi, weil er mehrere Frauen sexuell belästigt haben soll. Im Zuge der Ermittlungen kommt auch ans Licht, dass der Weggang Afrasiabis aus dem Jahr 2020 wegen „seines Verhaltens gegenüber Mitarbeitern" erfolgte.

Die aggressive Antwort des Konzerns, der die Anschuldigungen als „widerlich und haltlos" bezeichnete, schockierte viele Mitarbeiter, die daraufhin zu Streiks und Protestaktionen aufriefen. In einem offenen Brief an die Führungsriege wurden mehr als 2.500 Unterschriften gesammelt. Bobby Kotick versprach daraufhin, dass die „Verantwortlichen zu Rechenschaft gezogen werden würden." Die Aktienkurse Blizzards begannen seit der Einreichung der Klage zu sinken. Das wiederum führte dazu, dass Investoren eine Sammelklage einreichten, in der sie darauf hinwiesen, dass sie nicht in das Unternehmen investiert hätten, wenn sie von seinen internen Problemen gewusst hätten.

Wie sich die Zukunft des Konzerns gestaltet ist ungewiss. Eines ist jedoch klar: Das Blizzard von vor 2007 existiert nicht mehr und das Unternehmen hat inzwischen seinen gesamten Vorrat an Vertrauen aufgebraucht. ❑



Die groß angekündigten Änderungen und die neu aufgenommenen, mit dramatischen Kamerawinkeln versehenen Videosequenzen blieben in Reforged aus. Gerade Warcraft 3 war eines der Symbole für Blizzard-Qualität – für viele Spieler ein unverzeihlicher Fehler.